

游戏史上的十大纠纷案——夹缝中成长的游戏业

游戏机实用技术

2004.10A

TV GAME SEMIMONTHLY

7大期待新作尝鲜

潜龙谍影3 食蛇者

樱大战5

决战III

激爆炸弹人

看我的龙吧

仙乐传说

剑风传奇

Gamehalo

MGS3全新超酷预告片

莎木ONLINE宣传片

忍者龙剑传极限挑战

斗剧1+2精彩对局欣赏

馅饼醒目

"神游加油套装"免费派送!

8大近期热作解析

攻略透解

红侠乔伊

召唤之夜 铸剑物语2

东京魔人学园 外法帖血风录

幻想水浒传IV

全108星加入彻底攻略

研究中心

洛克人X 突击任务

街头霸王III 三度冲击

特快专递

格斗之王 最强冲击

SUDEKI

Tot.112

定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600



本期赠送 生化危机资料袋 Gamehalo精彩VCD



动画设计师、游戏设计师

中国加拿大 倾力打造

国家动漫游戏产业振兴基地

国家动漫游戏产业振兴基地是为落实中共中央国务院重大战略部署，经中华人民共和国文化部批准成立的我国唯一的国家级动漫游戏产业振兴机构。基地下设的华影教育培训中心是由华东师范大学联合加拿大高科技互动艺术学院成立的专业动漫游戏教育机构，代表我国动漫游戏产业教育最高水平。

华东师范大学是列入国家“211工程”的全国重点综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。学校现有15个全日制学院，82个一、二级学科博士点，118个硕士点，10个博士后流动站。学校现有各类学生32000余名（包括研究生4000余名，留学生1000余名）。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头EA公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为Radical公司制作过《绿巨人》游戏；为北美最大动画公司MainFrame entertainment制作过《变形金刚》动画片并制作过《骇客帝国III》电影的特效。





•学生作品

招生公告

肩负振兴民族产业重任
培养高级动漫游戏人才

为了系统培养从事动画游戏制作的高级专业人才，国家动漫游戏产业振兴基地华影教育培训中心将于2004年11月开设动画游戏专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人DAVID LIU担任技术总监，导演过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的MARK ROSE以及两次获得艾美动画特效奖、导演过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等动画片、有北美图形艺术大师之称的CLIFF GARBUTT等将莅临指导。

专业及学制：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描／色彩理论／构成／艺用解剖／传统动画／角色设定/PAINTER／PHOTOSHOP /FLASH动画/MAYA/3ds max／后期合成／游戏体系结构／游戏设计／游戏编辑器及游戏引擎

影视动画专业（全日制　一年）：生物素描／色彩理论／构成／艺用解剖／传统动画／角色设定/PAINTER／PHOTOSHOP /MAYA/3ds max／后期合成／视听语言／表演／影片剪辑

相关证书：

完成学业将颁发华东师范大学结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到Main Frame（加资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、东星（日资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市等国内外知名游戏、动画制作公司就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

咨询热线：021-62227427 62227764
学校地址：上海市中山北路3663号
E-mail：zhaosheng@ygc.com.cn

详情请登录 http://www.ygc.com.cn

Our 焦点 Focus

《樱大战》新作发表会召开

《樱大战V 再见，吾爱》将于2005年夏发售！

8月25日，SEGA在东京召开的新闻发布会上公布了其重量级游戏"《樱大战》系列"的最新情报。这次发表会除了进一步披露将于9月22日发售的《樱大战V Episode 0 荒野的少女武士》的最新情报外，最令人兴奋的当然是"《樱大战》系列"的正统续作《樱大战V》的最新消息了！这也是《樱大战V》第一次正式公布游戏画面！

"《樱大战》系列"的所有主要声优(配音演员)都参加了这次发表会，包括"帝都华击团"、"巴黎华击团"和"纽约华击团"三个华击团的声优；制作人方面，"《樱大战》系列"的制作总指挥广井王子自然到场了，大场规胜与田中公平(音乐制作)等人均参加了本次发布会。广井王子正式宣布万众期待的《樱大战V 再见，吾爱》将于明年夏天发售。大场先生接着宣布本作目前的开发完成度为30%，而体验版将于今年9月的东京游戏展(TGS)上展出，供大家试玩！



《樱大战V》全新的主角公布！



以纽约为舞台的本作，主人公将不再是系列前四作的大神一郎，取而代之的将是大神的侄儿——官阶为海军少尉的大河新次郎！

故事将从1928年他首次来到纽约时开始。而他所属的部队，则是赫赫有名的"纽约华击团·星组"。其内部成员除了以前在OVA动画《樱大战 活动写真》中登场的星组队长拉琪特外，其余全员如下：

①吉米妮·桑莱斯：16岁，出身于美国德克萨斯州的牛仔，本作女主角，也是《樱大战V Episode 0 荒野的少女武士》的主角。

②莎吉塔·瓦茵巴格：21岁，出身于纽约，是一家事务所的律师。

③莉嘉爱塔·艾莉丝：11岁，出身于墨西哥，喜欢随时随地唱歌跳舞的女孩。

④戴安娜·卡布莉丝：19岁，出身于马萨诸塞州，她将作为一位实习医生加入星组。

⑤九条昴：出生年月、性别不明，出身于京都的九条家，原本是欧洲星组的成员，拥有天才般的能力。

⑥大河新次郎：19岁，来自日本的年轻武士，极富责任感，无论做任何事情都非常认真。



《樱大战V》游戏画面公布！



▲全新的背景！全新的人物！全新的故事！



▲《樱大战V》的主舞台设定在纽约的曼哈顿岛。



▲系列作的传统LIPS(限时选择对话)将会得以延续。

PS2玩家又有新的惊喜！

PS2玩家真是惊喜不断，除了可以玩到《樱大战V》的两款相关作品之外，发表会还公布，PS2版《樱大战3 巴黎在燃烧吗》将于2005年春发售！另外，会上还公布了《樱大战3》的OVA动画新作，而以"帝都花组"为题材的冒险游戏《樱大战物语 帝击篇》(暂名)也已经开始制作。



▲《樱大战3》还会像《樱花大战 炽热之血》那样对原作进行大幅度的重新制作吗？

早在两年前的7月份，SEGA就公布了"樱大战世界计划"，一口气公布7款作品的豪迈气势令人叹服，不过当时他们就表示这些作品将在4年之内发售。如今两年时间过去了，这时再来检阅一下，可以看出，当时公布的7款作品已有3款作品已经发售，第四款作品则是即将发售的《樱大战V Episode 0》，第五款作品是《樱大战V》，虽然当时公布的《樱姬锦绘卷》及《KOUMA/降魔》这两款动作游戏没有了下文，但这次又公布了两款新作——PS2版《樱大战3》以及《樱大战物语 帝击篇》。所以最后的结论是，SEGA基本上履行了4年内将发售7款《樱大战》游戏的诺言！

对于PS2上的《樱大战》游戏，我们有着非一般的期待，这是因为两款中文化作品《樱花大战 炽热之血》及《樱大战V Episode 0 荒野的少女武士》的存在，而且后者还是中日文版同时发售(9月22日)！那么明年春的《樱大战3》及明年夏的《樱大战V》呢？是否中文化？是否中日文版同时发售？这恐怕还得看玩家的支持程度了。

游戏机实用技术 2004.10A TV GAME SEMIMONTHLY

总第112期 TV GAME 半月刊 2004年10月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄



封面用图：红侠乔伊

本期杂志内容目录

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	解释	缩写	解释
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

缩写	解释	缩写	解释
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 小岛秀夫：“《潜龙谍影》之父”，1963年8月出生于日本东京世田谷区，3岁移居关西。中学就开始尝试制作电影剧本，大学时学的却是经济学。1986年毕业后加入Konami，次年成功地在MSX2电脑上开发了《Metal Gear》，1998年的《Metal Gear Solid》使其步入事业的巅峰，被美国《新闻周刊》评为IT类“开创世界新局面”的十人之一。

游戏 潜龙谍影：即《Metal Gear Solid》，发售于1998年，全球销量超过1400万套的超大作。在全球掀起了战术谍报游戏的热潮。曾经在美国《PSM》杂志读者票选的“PS名作TOP 50”中位列第一。《潜龙谍影3》也预定将于年内发售。

术语 BD-ROM：由索尼等13家企业发起成立的新一代光盘标准，即“Blue-ray Disc（蓝光光盘）”。最高容量达50GB。目前已经确定PS3将会采用BD-ROM。

公司 Capcom：成立于1983年6月，名称取自“CAPsule（胶囊）”和“COMputer（电脑）”，创始人为迁本宪三。旗下最著名游戏品牌有《生化危机》、《街头霸王》、《洛克人》、《鬼武者》等。

本期杂志内容目录

本期光盘内容

潜龙谍影3食蛇者 最新宣传片



P 22

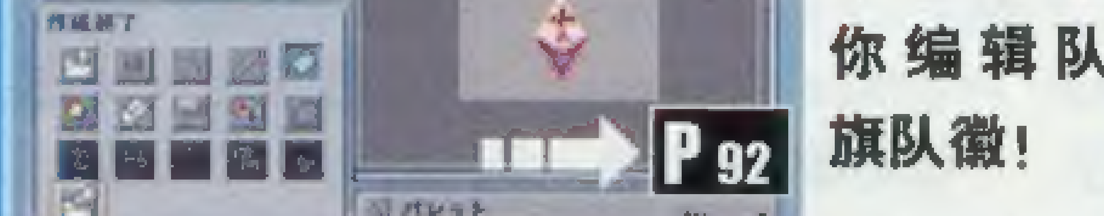




P 93

斗剧1+2 精彩对局欣赏

《WE8》原创球队编辑系统教学片



P 92

手把手教你编辑队旗队徽！

热血最强

上海达人玩家Endless再度出击
挑战《忍龙》最高难度BOSS战！

火热秘技

为你带来《格斗之王 最强冲击》精彩秘技，隐藏人物出现方法、隐藏道具出现条件全部公开！

P 30

游戏动漫园 为你带来最新的动漫资讯！

《火影忍者剧场版 雪姬忍法帖》预告片
《机动战士高达SEED宿命》预告片

Gamehalo 游戏光环

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准。以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部

通信地址：兰州市玫家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8568378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004年10月1日
定价：人民币9.80元



把握最新最权威游戏资讯！ GET ACCESS TO ALL THE LATEST GAME NEWS! 栏目主持：SOUL

游戏情报站

《MGS3》发售日仍扑朔迷离

软件 封面公布！《MGS3》扬威德国“游戏大展”！



虽然上期“游戏情报站”紧急公布了从日本零售店得来的《MGS3》将于10月发售的消息，但之后迟迟不见Konami方面的正式公布，之后又有日版《MGS3》将于11月及12月发售的两条传闻，真是让《MGS3》的日版发售日愈加显得扑朔迷离。而目前Konami方面官方已经公布了《MGS3》的价格、封面，甚至《MGS3》限定版的内容，但是，《MGS3》的发售日仍是——2004年冬。幸好美版的《MGS3》发售时间已经有了更确切的正式消息，也就是11月发售，这大大减少了人们胡乱猜测的空间。

心急的玩家只能把希望寄托在Konami将于9月22日发售的《MGS2》廉价版及《MGS2实体》廉价版上，因为这两作将会各自带有不同关卡的《MGS3》试玩版！正当人们以为可以在9月就率先“吃到蛇”的时候，Konami又宣布，这两个廉价版的发售日延期到10月21日……

价格为12800日元的《MGS3》限定版的暂名为“Metal Gear Solid 3 Snake Eater Premium Package”，限定版内除了《MGS3》游戏之外，还有两本小册子、一张影像DVD以及一个比例为1/144的模型。而日本玩家无论是预定《MGS3》普通版，还是预定《MGS3》限定版，都可以获赠一张CD，其名为“The First Bite”（第一口）。



▲“The First Bite”CD。

关于《MGS3》还有一条消息，《MGS3》参加了于德国举行的“游戏大展”，并被该展会评为“最佳PS2游戏”，理由是：《MGS3》采用了电影一般的游戏制作手法，因而给人们带来了全新的游戏感觉，而且游戏中具备许多前所未有的游戏理念，例如本作的主题之一“生存”。

第二届China Joy于10月举行

特报 China Joy第二回合将转战上海新国际博览中心



自今年1月中旬圆满成功的第一届China Joy展会（中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会）之后，China Joy展会又将在今年10月举行第二届。

第一届China Joy是在北京举行的，但第二届则转移到了上海，展馆为上海新国际博览中心，具体日期为10月5日～7日。第二届China Joy展会将使用面积为11500平米的一号、二号展馆，展馆为无柱式结构，净高度11米。目前离展会时间还有一段时间，因此出席的参展商阵容还未全部确定下来。鉴于国内目前游戏市场的状况，本届展会可能还是会以网络游戏为主。更详细的信息，各位读者可以登陆网站http://www.chinajoy.net/查询。

游戏机可用作越狱工具？！

特报 怀疑存在安全隐患，瑞士监狱全面禁止游戏机

富裕的瑞士是一个居民福利非常好的国家，就算没有工作也可以用政府救济金舒舒服服地生活，甚至连囚犯都有最新的游戏机可以玩。不过如今瑞士的犯人们将会失去这个大好福利了。据瑞士方面报道，目前瑞士监狱已经严令禁止在监狱中使用PS2以及其他各种游戏机。瑞士监狱方面表示，目前各大游戏机的互联网接入功能以及其他各种不受监控的通信能力将会造成巨大的安全隐患。


▲科迪（《少年街霸3》）：“什么？看来错过了去瑞士坐牢的好时机……”（设计台词）

“从某种程度上说，这些游戏是无害的，然而从某些技术角度而言，他们是可以用来作为通信工具的。”瑞士监狱的安全系统主管Christer Isaksson说。

在此之前瑞士发生了两起严重越狱事件，几名犯人从严密监控的监狱中溜之大吉。这两起越狱事件据说是由于犯人与外界存在联系而造成的。当时几名刑期极长的犯人在全副武装的外界同谋的帮助之下逃出了监狱，虽然后来这两起越狱案都被侦破，不过依然暴露出瑞士监狱存在的安全漏洞。后来有媒体报道说，一些犯人在游戏机中安装了通讯设备，并且利用记忆卡与外界交换信息。

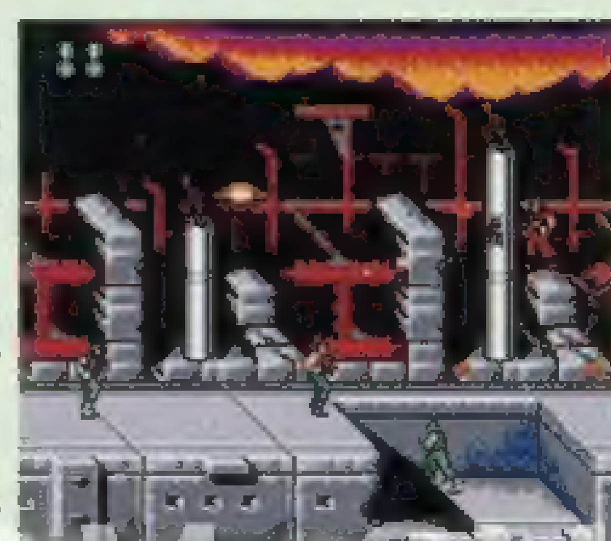
任天堂家族“外孙女”诞生？！

硬件 “口袋FC”将可以直接使用FC卡带进行游戏



想在掌机上玩FC游戏？就非得买GBA上的“FC迷你”系列吗？不用，因为现在又多了一种选择——“口袋FC”！

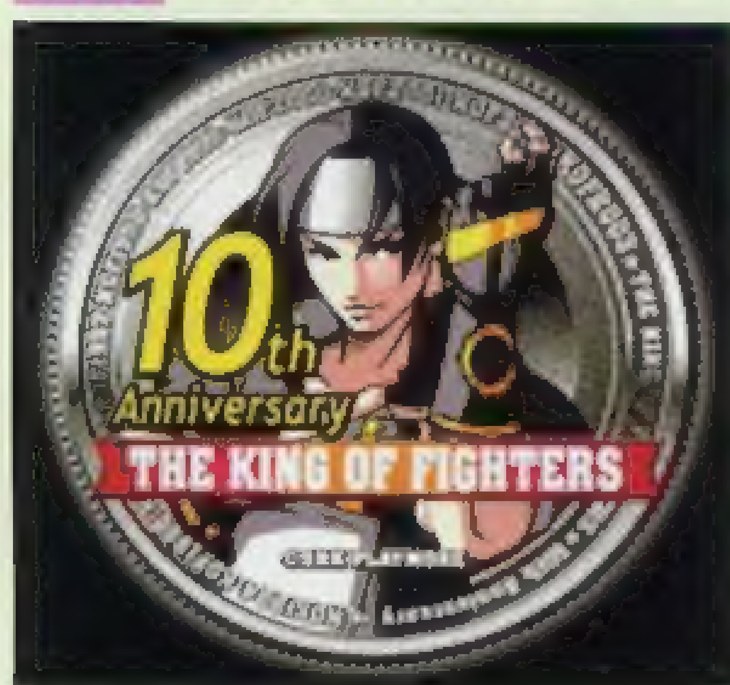
“口袋FC”（Poke Fami）由日本GameTech制作，这款掌机最大的特色就是可以使用最原始的FC卡带进行游戏！在显示性能方面，“口袋FC”所采用的液晶屏为2.5英寸（GBA为2.9英寸），屏幕带有背光（优于GBA的前光），并可以调节对比度。其他方面，主机带有复位键，还自带有扬声器，同时也备有耳机插口，可算是相当体贴，更体贴的是，你可以接上专用的2P手柄，这样就可以完美再现FC上的双打游戏了。按键方面，除了普通的AB键，还有支持连发功能的AB键。此外，如果你觉得看液晶太累，你可以把信号输出到电视机上进行游戏，因为“口袋FC”也对应AV输出。


▲只要有卡带，你就可以在掌机上玩到原汁原味的FC游戏。

果然是功能完善啊，但“口袋FC”还是有缺点的，除了外观不太讲究以外，“口袋FC”对电池要求也有些太高了，3节3号电池只能坚持3个小时，不过还好“口袋FC”还是支持AC电源的。对于家中放有许多古董级老FC卡的日本玩家来说，“口袋FC”还是有一定意义的，不过“口袋FC”还不是你想买就能买得到，因为它是限量生产的，发售日为今年12月。价格则为13000日元，比GBA SP还要贵很多，但这样的价格还是可以让人接受的。

《KOF94》将于PS2浴火重生

软件 庆祝系列诞生十周年，经典原作全新登场



1994年8月25日《格斗之王94》诞生！收录了大批SNK游戏的经典角色、3对3的对战系统让"《格斗之王》系列"(KOF)从此成为最长盛不衰的2D格斗游戏。

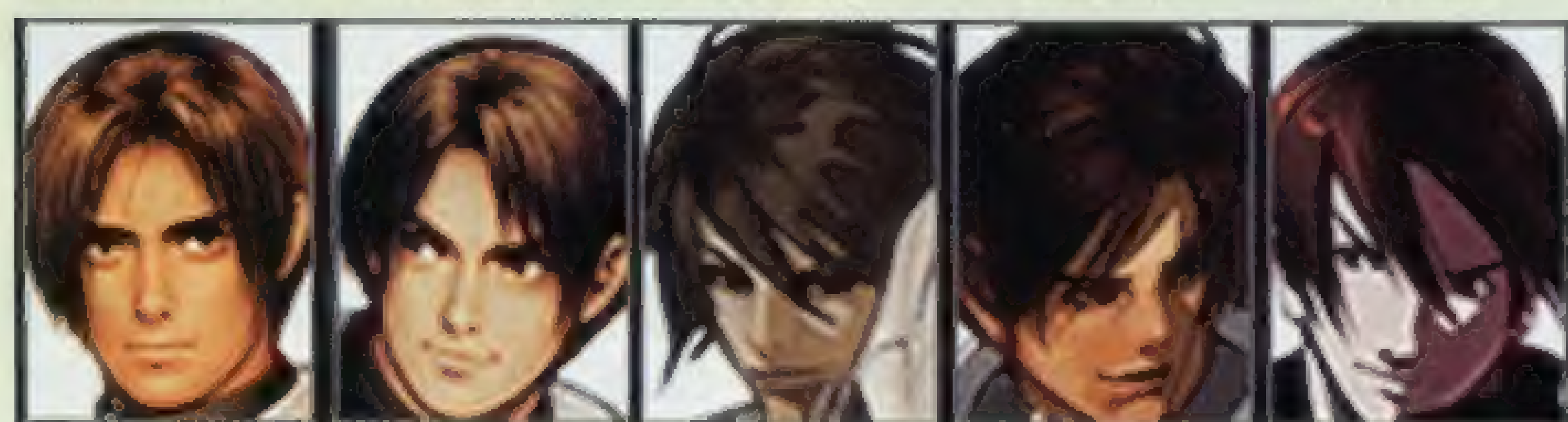
相隔10年，SNK Playmore为了纪念《KOF》诞生十周年而推出了一系列相应作品，但其中最具有纪念意义的，恐怕就是刚刚公布的PS2《格斗之王94 Re-Bout》(The King of Fighters '94 Re-Bout)，因为《格斗之王94》是全系列的第一作，同时这也是从未移植到其他机种的一作！(SS及PS从《KOF95》起才有移植作品)这次移植相信不会只是简单的复刻，而会从各方面进行重新制作，至于重制的程度如何，目前SNK Playmore方面还未公布。



■小资料：诞生于1994年的《格斗之王94》使用了196Mbit的容量，游戏角色来自当时SNK的其他著名格斗游戏，包括《饿狼传说》及《龙虎之拳》，此外还有SNK经典游戏《超能力战士》、《怒》中的角色，再加上《格斗之王94》本身的原创角色，因此角色阵容可谓"梦幻组合"，此外，"《KOF》系列"诞生至今，各作累计可在游戏中实际操作使用的游戏角色达到70名以上！



KOF'94　KOF'95　KOF'96　KOF'97　KOF'98



KOF'99　KOF2000　KOF2001　KOF2002　KOF2003

橄榄球才是那"王道"

特报 橄榄球游戏称霸美国七八月游戏市场

随着美国橄榄球新赛季的开赛，与橄榄球相关的游戏也开始在美国全线登场，带动着美国游戏市场在七八月份的火爆。其中7月份美国游戏市场的总销售额是3.5亿美元，比去年同期增长了27%，7月份共有10款游戏销量超过10万套，去年则仅有4款。(关于7月美国游戏销量的更详细情报，请参看本期"欧美排行榜")

七八月间的3款领军型橄榄球游戏全部大卖，其中的季军是以美国大学联赛为题材的《NCAA Football 2005》(EA)，接下来亚军是来自SEGA的《ESPN NFL 2K5》，最后则是橄榄球游戏中真正的王者—EA的《Madden NFL 2005》，首周销量已经达到135万套。事实上从"《Madden NFL》系列"(全平台)销量的成长我们也可以看出橄榄球游戏在美国的上升势头，《Madden NFL 1999》销量为220万套，"2000"快速上升到310万套，"2001"更飙升为460万套，"2002"继续上升到480万套，"2003"仍停不住上升的趋势，达到540万套——这个橄榄球游戏系列简直就是EA的"摇钱树"！今年的《Madden NFL 2005》是庆祝系列诞生15周年的大制作，不知道最终销量能否突破600万套呢？

《MGS》始祖之作复活

软件 原始《Metal Gear》第一次被忠实移植到其他平台



▲MSX2版《Metal Gear》移植到美国时平台改为DOS。

正当人们对呼之欲出的《MGS3》期待难耐的时候，Konami近日则趁这个时机，于8月中旬推出了面向日本IMODE手机用户的"《MGS》系列"始祖作品——《Metal Gear》(国内原译《燃烧战车》或《合金装备》)的移植版。

当今日本的手机游戏业可谓如日中天，各游戏商纷纷在手机平台推出各种小型游戏，其中老牌游戏商们更是疯狂地推出自家早期游戏的移植作品。《Metal Gear》(MG)正是近日比较引人注目的移植作品。不过这次移植的并非大家熟悉的FC版《MG》，而是完全移植自《MG》的最初版本，也就是真正的神话的开端——MSX2版《Metal Gear》！其实从1987年的这一作开始，游戏鬼才小岛秀夫就已经把"不是简单地打倒所有敌人，而是尽量不打倒敌人地潜入"的游戏理念灌输进去了。阔别18年的这次移植，也是由小岛秀夫亲自负责移植的监督工作，游戏也追加了多种新要素，比如通关后可以得到"无限弹药头巾"，这是"《MGS》系列"传统的隐藏要素。



▲Big Boss正在向Snake直接下达命令："我是Big Boss，任务是潜入。注意尽量不要被敌人发现地进行行动。OVER。"

■小资料1：MSX电脑原名为"MicroSoft eXtension"，这是由Microsoft和日本ASCII共同于1983年公布的电脑，而MSX2则是于1985年公布的MSX的升级版电脑。Konami曾在MSX系列电脑上推出过不少游戏作品。

■小资料2：虽然国内玩家所熟悉的是FC版《MG》，但小岛秀夫本人并没有亲自监督这一作的移植工作，也因此FC版《MG》其实丢掉了很多MSX2版《MG》原来的精髓，其潜入的难度降低了很多，而且原作环环相扣的紧凑剧情也在移植版中变得松散而凌乱。许多细节方面更是出现许多错漏，最令人失望的改动就是竟然把最终BOSS之一Metal Gear换成了一台电脑……看来《MGS》爱好者们实在是很有必要尝试一下这一始祖作的真正形态啊。(注：本条资料摘自UCG《潜龙谍影 历史》一书)



▲《Metal Gear》是小岛秀夫进入Konami后的第二年，也就是1987年推出的作品，之后于1989年，小岛秀夫又推出了MSX2版的《Metal Gear 2 Solid Snake》。



▲很显然，MSX2版《Metal Gear》要比FC版华丽得多，作为目前已经在全球销售了1450万套的"《MGS》系列"的始祖作，大家都想尝试一下吧？

德国：支持孩子们玩游戏

事件 10万观众、270家企业齐聚德国"游戏大展"



德国的莱比锡市是世界闻名的博览会之城，曾经被大诗人歌德称为"小巴黎"，并且被称为"书城"和"音乐城"，具有非常浓厚的文化氛围。如今这座城市又有了一个全新的经济增长点——游戏。这里有超过5.5万名专业IT界人士，有1.8万名学生正在学习信息媒体技术。德国北莱茵河地区教育部长Ute Schaefer表示，德国支持孩子们玩游戏，并认为游戏已经成为青少年文化的一部分。从两年前起莱比锡开始举办规模盛大的"游戏大展(Games Convention，GC)"，今年的GC展吸引了10万5000名参观者、1700名记者及270多家公司前来参展，其中包括索尼、任天堂、Konami等一线游戏商。



这次的莱比锡"游戏大展2004"于8月19日～21日召开，在展会召开之前，举办方就在莱比锡的"新音乐厅"举办了一次游戏音乐会，而莱比锡市市长也亲自参加了此次音乐会以表示政府对于在莱比锡发展游戏业的支持。这次音乐会演奏的第一个曲目是《最终幻想VII》的战斗背景音乐。



"GC2004"展会面积达5.5万平方米，共有70多款新游戏展出。索尼和任天堂也在这次展会上展出了各自的重要产品，SCEE在会场上展出了长达1个小时的介绍录像，其中包括一些大作的宣传片，游戏广告、SCE大作阵容等，另外还有一些大作如《EyeToy：Play 2》、《EyeToyChat》等作的首次公开介绍，PSP以及UMD碟的演示也是主要展出内容。任天堂方面首次公开展出了《马里奥网球》，另外还有《生化危机4》、《杀手7》等大作。Konami则全力参与这次展会，并在会上向全球首次公开了《潜龙谍影3》(MGS3)的最新也可能是最后一部预告片！这也是《MGS3》首次公开其英语配音(关于预告片的详细介绍，详见本期"前线狙击"栏目)。

台湾"Xbox夏日电玩展"召开

事件 台湾市场成长迅速，大批Xbox游戏进军中国市场



8月19日，台湾微软在台北公布了2004财政年度(2003年7月～2004年7月)的经营成果，Xbox业务也成为这次发布会的重点。在2004财年，台湾地区总共推出了150多款Xbox游戏，Xbox部门销售额增长了200%。《哥谭赛车计划2》(台译《世界街头赛车2》)销量超过2万套，《光环》(台译《最后一战》)与《Crimson Skies》(台译《王牌飞行员》)销量超过1万套。Xbox Live目前已经在台湾地区进行推广，在Xbox玩家中的普及率已达10%。台湾微软将会在2005财年推出50款游戏，第三方厂商预计将有100多款游戏。

台湾微软的财政报告公布之后，"Xbox夏日电玩展-X04 Taiwan"于8月21日～22日在台北召开。展会现场设置了50多台试玩台并展出数十款未上市的Xbox大作。这次展出的游戏中以《光环2》、《神鬼预言》(Fable)、《幻影沙尘》、《死或生Ultimate》、《飞驰竞速》等将于今年下半年上市的游戏为主。《神鬼预言》和《Sudeki》是两款非常值得关注的中文化RPG。8月22日刚好赶上七夕情人节，Xbox也推出了情人节套餐"Xbox魔幻香水组"。

■小资料：《神鬼预言》(Fable)由游戏鬼才彼得·莫利纽兹(Peter Molyneux)主创，彼得创造的名闻全球的游戏作品包括《上帝也疯狂》、《地下城守护者》及《黑与白》等等。彼得对《神鬼预言》具有极高的自信，并自豪地将其称之为"有史以来最伟大的RPG"！目前《神鬼预言》为Xbox版独占，美版即将于9月14日发售，中文版的发售日还未公布。





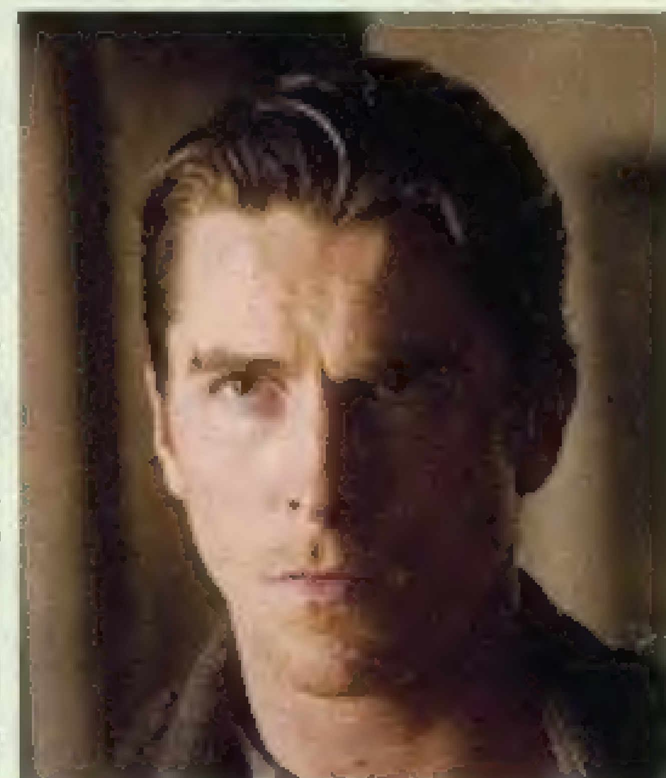




新《蝙蝠侠》改编游戏即将诞生

特报 EA已获第五部《蝙蝠侠》电影的游戏改编权

华纳电影的第五部《蝙蝠侠》电影——《蝙蝠侠诞生》(Batman Begins)虽然还要等明年的6月17日才会上映，但最近EA就宣布，他们已经取得了该电影的游戏改编授权，届时EA将会配合电影的上映发售相应游戏，游戏对应所有平台，类型为动作冒险游戏，并将具有隐密行动要素。以往每一部《蝙蝠侠》电影的诞生，都发售过相应的游戏，这些游戏给许多玩家的童年带来了美好的回忆，因此我们有理由相信明年《蝙蝠侠诞生》的相应游戏同样能给我们带来不同凡想的快乐。


▲新一代蝙蝠侠——克里斯汀·贝尔。

《蝙蝠侠诞生》是自第四部《蝙蝠侠》电影《蝙蝠侠与罗宾》之后相隔8年的新作，这次电影的故事内容将回归到最初——讲述蝙蝠侠诞生的过程。而新作中蝙蝠车及蝙蝠战衣也经过了重新设计，让人们耳目一新。这次电影的演员阵容也很豪华，包括扮演管家的老牌影星迈克尔·凯恩(七十年代的首席动作影星)、摩根·弗里曼(《肖申克的救赎》、《七宗罪》)等，日本影星渡边谦(《最后的武士》)则演大反派。而现年30岁的主演，新一代蝙蝠侠——克里斯汀·贝尔虽然还不算超大牌，但却已经被评为最引人注目的007邦德电影新一代的接班人候选者，而且他从小就是个出色的童星，虽然还未大红大紫，但相信《蝙蝠侠诞生》会向人们证明他的真正实力。

新闻短波

■日版《最终幻想XI》第二部资料片《普罗米希亚的咒缚》将于9月16日发售，这次资料片中，终于加入了"《FF》系列"中最具知名度的召唤兽——真龙之王，巴哈姆特！



■参展威尼斯国际电影节的《最终幻想VII 再临之子》(FFVII AC)已经确定会在9月4日起开播，不过在展会上所播放的内容为30分钟，根据以往《FFVII AC》制作人员透露，本片全长应为60分钟左右，所以这次在展会上播放的《FFVII AC》约为正片的一半，看来还是无法欣赏到全片。



■SEGA"光明计划"相关制作人近日透露，"光明计划"除了《光明力量 暗龙复活》、《光明之泪》以及《新光明力量》这三弹之外，还将进行第四弹的开发！第三弹《新光明力量》预定发售日为2005年。

■最近有传闻指出，卢卡斯在进行完《星战前传III》的拍摄之后，将会接着拍摄《星战VII章～IX章》，当然这一传闻还没有得到卢卡斯本人的证实。

■以"光环杀手"这一外号而闻名的SCE重金打造作品——PS2《杀戮地带》(Killzone)最近又有传闻，据悉有美国媒体记者造访该作开发组Guerilla时，发现了标有"Killzone 2"(杀戮地带2)的设计文案，当记者问起续作是否会在PS3上推出时，Guerilla方面非常肯定地说"不会"。因此续作可能依然会在PS2上推出，同时也很有可能是一款PSP游戏。目前《杀戮地带》美版预定将于10月26日发售。

■由Rare制作的Xbox作品《坏松鼠：重装上阵》(Conker：Live & Reloaded)还要等到12月7日发售，但在最近公开的一幅游戏画面中，人们可以发现，坏松鼠可以在游戏中玩GBA SP(也许只能说样子非常像GBA SP的掌机)，而且它玩的还是SFC时Rare开发的著名格斗游戏——《杀手学堂》(Killer Instinct)。看来本作果然是充满了各种恶搞的设定。



■Capcom即将于9月中旬正式公布GBA《洛克人EXE 5》！去年底发售的《洛克人EXE 4 红日・蓝月》日版的累计销量为91万套，是日本GBA史上第三大畅销作品！



■Majesco最近公布了一款NDS作品《Nanostray》的游戏画面，可以看出这是一款具有全3D画面的射击游戏，本作还将利用NDS所具有的无线通信功能联动进行双打。另外值得注意的一点是，本作将自带电池记忆功能，也就是说，NDS游戏卡虽然已经很小了，但仍可以在卡内加入电池来保存游戏的进度或资料。



■Namco的超级黑马游戏《太鼓之达人》将于年底推出美版《Taiko Drum Master》，美版所收录的曲目与日版有很大不同，如麦当娜的著名歌曲《Material Girl》(物质女孩)，再如贝多芬的第五交响曲等。因此本作即使对已经拥有日版的玩家来说也是很有吸引力的。

■Konami的坪山优史正式确认《寂静岭5》已经计划开发了，而且对应下一代主机。

■GBA版《魔法假日》和《圣剑传说》的开发商Brownie Brown日前宣布开始招募新员工，这次招聘的目的是为了开发NGC版《圣剑传说》新作，这款游戏将会在近期公布。



■Konami宣布将会在今年11月推出Xbox版《卡拉OK革命》，这款游戏中总共收录了45首歌曲，并且可以通过Xbox Live下载新曲目。

■微软宣布其旗下的Microsoft Game Studio将会裁员76人，这部分职员主要负责开发Xbox上的体育游戏。这次裁员的原因主要是将会有另外一个公司为Xbox开发体育游戏。

■SNK Playmore将会在Sammy的Atomiswave街机基板上推出一款叫做《Neo Geo Battle Coliseum》(Neo Geo斗技场)的格斗游戏新作，据悉这款游戏将会有一个2对2组队战系统，SNK历史上的大批经典角色都将在本作中登场。本作将会在9月初的日本街机展上首次亮相。



■世嘉将于11月2日在美国发售《索尼克百万合辑》PS2版，收录20款2D时代的索尼克游戏，包括6款GG版索尼克游戏。

■Banpresto公布以《龙珠》原漫画为题材的GBA动作游戏《龙珠 大冒险》，11月发售，剧情收录到与短笛大魔王决斗为止。



■索尼宣布从8月19日起欧版PS2的价格将降至149欧元。而微软也针锋相对地宣布，从8月27日开始欧版Xbox也将降至149欧元。

■Konami的《J联盟WE8》预定于10月28日登场。本作引入大师联赛模式，韩国联赛全部采用实名，并加入了中国俱乐部球队。

■据来自欧美方面的消息称：在美国创下佳绩的原NGC游戏《牧场物语 美妙人生》将推出PS2版，发售日为11月11日。

■PS2《王国之心2》欧版将于12月17日发售！GBA《王国之心 记忆之链》欧版将率先于10月22日发售，日版为11月11日。



■备受关注的Capcom动作游戏《红侠乔伊2》，其美版发售日已经确定为11月23日，PS2版和NGC版将同时发售。另外继之前的《生化危机4》延期传闻后，国外几家大型游戏零售商近日再度传出《鬼泣3》将可能推迟到明年2月发售的消息，目前Capcom并未对这则消息做出评论。



■有着"神作"俗称的PS2《异度传说 二章》目前已经确定美版将于2005年2月发售，熟练英语，同时喜欢玩美版的玩家可能还要再多等一段时间才能玩到本作了。

■最早发售PS2《EyeToy：Play》的欧洲也将最早享受到《EyeToy：Play 2》，最近欧洲SCE(SCEE)宣布将于11月在欧洲发售《EyeToy：Play 2》，本作最大的特点在于新加了能够测定玩家动作的速度的功能，如玩家挥拳的速度。相较之前作，本作新增了12个迷你游戏、追加4人游戏模式等等全新要素。

■来自日本的消息，任天堂目前正计划在NDS首发时推出多种颜色的不同版本。之前GBA在日本首发时总共有3种颜色可以选择，分别为银白、蓝色和黑色，不过目前任天堂仅仅公布了银白色版NDS。另外，可能大家并没有注意到在任天堂新公布的NDS最终造型中多了一个插槽，据悉这个位于耳机插孔旁的插槽将会对应一些"神秘新功能"，任天堂将会在近期公布其具体作用。



■SEGA将于今冬发售的Xbox赛车大作《Outrun2》又有新情报公布，游戏除了会100%移植街机的所有赛道之外，还将收录数条经典的隐藏赛道，其中包括SEGA经典赛车游戏《梦游美国2》的3条赛道，以及同为SEGA经典赛车游戏的《云霄飞车》中的4条赛道！

■EA最近宣布，即将于9月8日发售的《火爆狂飙3》中，将会收录预定11月发售的《极品飞车：地下狂飙2》的试玩版，不过试玩版仅是PS2及Xbox版《火爆狂飙3》的专利，NGC、PC及GBA版没有试玩版。



■将于10月1日发售的欧版《星之海洋3》中，将会附赠一张与《最终幻想XII》有关的光碟，但具体这张光碟会是DVD影像还是一张试玩版，目前还没有确定的消息。

■Konami北美大作发售日确定！10月19日《忍者神龟2》、10月26日《新魂斗罗》、11月《MGS3》。



■索尼公布将推出恐怖游戏续集《死魂曲2》。

ACT PS2 重装机兵 VALKEN

发售日 8/26

推荐度 C　CERO 全年龄

■彩京、MASAYA
■4800 日元
■无对应周边

游戏推介

SFC上的ACT名作如今已经完全移植到PS2平台上了；故事发生在人类能够自由进入宇宙后的不久的未来。整个世界被分为"环太平洋合众国"与"欧亚联邦"这两大势力。地球的和平，随着一天联邦军的巡洋舰将合众国的运输舰击沉而告终。两个势力随即展开了激烈的对抗。主人公作为合众国的一名士兵也参加了这场战役。整个游戏是拥有横、纵、斜面等共计8个方向的2D类ACT，在游戏中可以作出攻击、防御、武器切换等各种丰富多彩的动作。极富魅力的关卡设计以及由漆原智志设计的特色各异的BOSS角色，更是本作的一大卖点。

A·RPG PS2 VR战士 电子时代

发售日 8/26

推荐度 B　CERO 全年龄

■SEGA
■6800 日元
■无对应周边

游戏推介

虽然挂上了《VR战士》的名头，但是无疑这款游戏是完全不同的另外一部作品。各大VR战士以及Judgement 6等熟悉的身影在本作中只是被借用来完善世界观而已。官方定义的游戏基本类型是A·RPG，但是在游戏的玩法上则比较靠近传统的动作游戏，比起通常的A·RPG动作性更强。游戏的RPG要素体现在故事、流程的结构，角色的能力提升方式等方面，而进入战斗模式以后则几乎完全按照传统的动作游戏模式来进行，没有回复道具的概念。VR战士的各种招式作为特技而存在，比起普通攻击更加强力，但是会消耗SP。喜欢动作游戏的玩家可以尝试一下。

TAB GBA 马里奥弹珠台

发售日 8/26

推荐度 B　CERO 全年龄

■Nintendo
■4800 日元
■无对应周边

游戏推介

本作是以马里奥为主角的弹珠台游戏，变成球形的马里奥会被当作弹珠来弹去。与传统规则的弹珠台游戏不同的是，本作并不是完全以得高分为目的，游戏充满了冒险要素，玩家要不断消灭台面上的敌人、收集道具、撞击机关，并不断前往下一个台面，到了关底还要与BOSS对决。丰富多彩的台面以及众多的隐藏要素使得游戏的耐玩度相当高。值得一提的游戏的画面非常漂亮，而且具有很强的3D感觉。而游戏中登场的角色也都是大家耳熟能详的"《马里奥》系列"中的角色，尤其是敌方角色的造型都非常可爱。因为能够随时存档，所以本作是一款能够随时随地拿出来玩的游戏。

PlayStation2

粗黑字体：受注目游戏　　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年8月30日～2004年12月17日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

月	日期	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
9月	9月2日	日版	幽灵猎人	ゴーストハンター	A·AVG	Namco	6980日元
	9月2日	日版	到哪里都在一起 多罗万象	どこでもいっしょ トロといっぱい	ETC	SCE	6800日元
	9月2日	日版	波斯王子 时之砂	PRINCE OF PERSIA 时间の砂	ACT	SCE	6800日元
	9月8日	美版	火爆狂飙3	Burnout 3：Takedown	RAC	EA Games	49.99美元
	9月9日	日版	竞技场之王Ⅱ	キング オブ コロシアムⅡ	ACT	Spike	7800日元
	9月9日	日版	生化危机 逃出生天 FILE2	BIOHAZARD OUTBREAK FILE2	AVG	Capcom	6800日元
	9月9日	日版	红侠乔伊	ビューティルジョー	ACT	Capcom	4800日元
	9月9日	日版	多罗罗	どろろ	ACT	SEGA	6800日元
	9月14日	美版	真·三国无双3 帝国	Dynasty Warriors 4：Empires	ACT	KOEI	29.99美元
	9月16日	**日版**	**战国无双 猛将传**	**战国无双 猛将传**	**ACT**	**Koei**	**4280日元**
	9月16日	日版	九龙妖魔学园纪	九龙妖魔学园纪	AVG	Atlus	6980日元
	9月16日	日版	鬼魂力量 魔法元素	スペクトラルフォース	S·RPG	Idea Factory	6800日元
	9月20日	美版	泰格·伍兹PGA巡回赛2005	Tiger Woods PGA Tour 2005	SPG	EA Sports	49.99美元
	9月21日	美版	星球大战：战斗前线	Star Wars：Battlefront	ACT	LucasArts	49.99美元
	9月22日	日版	合金弹头4	Metal Slug 4	ACT	SNK Playmore	6800日元
	9月22日	日版	剑豪3	剑豪3	ACT	元气	6800日元
	9月22日	**日版**	**樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士**	**サクラ大战V EPISODE0 荒野のサムライ娘**	**ACT**	**SEGA**	**6800日元**
	9月22日	**日版**	**仙乐传说**	**Tales OF Symphonia**	**RPG**	**Namco**	**6800日元**
	9月22日	日版	涂鸦王国2 魔王城的战斗	ラクガキ王国2 魔王城の战い	ACT	Taito	6800日元
	9月22日	日版	Double Reaction！PLUS	Double Reaction！PLUS	AVG	Datam Polystar	5800日元
	9月30日	日版	火影忍者 究极的英雄2	NARUTO—ナルト—ナルティメットヒーロー2	ACT	Bandai	6800日元
10月	10月6日	日版	宇宙战舰大和号	宇宙战舰ヤマト	SLG	Bandai	6800日元
	10月7日	**日版**	**机动战士高达SEED 无尽的明天**	**机动战士ガンダムSEED 终わらない明日へ**	**ACT**	**Bandai**	**6800日元**
	10月19日	美版	横行霸道：圣安德里亚斯	Grand Theft Auto：San Andreas	ACT	Rockstar	49.99美元
	10月28日	日版	装甲核心 9球终结者	ARMORED CORE NINE BREAKER	ACT	FromSoftware	5800日元
11月	11月4日	日版	光明之泪	シャイニングティアーズ	A·RPG	SEGA	价格未定
	11月预定	日版	真名法典	MagnaCarta	RPG	Banpresto	6980日元
12月	12月17日	欧版	王国之心2	KINGDOM HEARTS 2	A·RPG	Square Enix	39.99英镑

RPG PS2 星之海洋3 直到时间的尽头

发售日 8/31

推荐度 S

T 13岁以上玩家对应

■ Square Enix
■ 49.99美元
■ 无对应周边

游戏推介

预定于8月31日发售的美版《星之海洋 直到时间的尽头》（以下简称《星海3》）其内容并不是最早发售的一张碟的那个《星海3》，而是于今年1月22日发售的《星海3DC》版的内容。游戏只是在原有《星海3DC》的基础上进行了英文化而已，并没有增加什么新迷宫或者新BOSS，不过这也是现阶段所公布的，当我们拿到成品后会发现意外的惊喜也说不定。玩过日版的玩家其实大可重新再玩一次，重新收集一下战斗收集，有时玩惯了日版体验一下美版的乐趣也是件不错的事情，更何况美版肯定是英语配音，到时体会一下异样的听觉"冲击"，可能会是另一种享受。

A·AVG PS2 生化危机 逃出生天 FILE2

发售日 9/9

推荐度 A

CERO 15 15岁以上玩家对应

■ Capcom
■ 6800日元
■ 对应PS2网络套件

游戏推介

本作的游戏故事依然发生在浣熊市，前作的5名主角将共同演绎新的剧本。根据目前透露的情报，《生化危机2》的著名配角，"钥匙丧尸"布拉德·威克斯将会出现在游戏当中，RPD警局也会重现在玩家眼前，对于老玩家来说故地重游的是否很奇妙呢？本作的另一大卖点就是一头巨大的"非洲丧尸象"，它会在游戏中有着超大魄力的精彩演出！大家看到图中的生化跳蚤了吗？除此之外，新追加的敌人以及改进过的游戏系统能够让玩家在浣熊市内亲身经历一场人类历史上最恐怖的生化灾难。

ACT PS2 多罗罗

发售日 9/9

推荐度 B

CERO 15 15岁以上玩家对应

■ SEGA
■ 6800日元
■ 无对应周边

游戏推介

本作是以日本漫画家手冢治虫的漫画《多罗罗》为蓝本制作的动作冒险游戏。故事的主人公百鬼丸，是个被魔神夺走了身体48个部分的人。为了取回自己身体失去的部分，他与同伴多罗罗一起，向妖魔鬼怪发起了挑战。从以前演示的宣传动画来看，本作在人物的动作方面制作得非常华丽。百鬼丸身体中设置了各种各样的机关武器，他将使用这些武器与敌人战斗。另外，本作还收录了许多原著经典的过场。被称为"漫画之神"的手冢治虫所创造的世界观和角色，到底能够在本作中带给玩家们一种什么样的体验呢？有机会的话，不妨一试吧。

2004年8月27日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：100美元=827.66元人民币　　100日元=7.51元人民币

GAMEBOY ADVANCE

日期	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
9月16日	日版	口袋妖怪 绿宝石	ポケットモンスター エメラルド	RPG	Nintendo	4800日元
9月17日	美版	马里奥高尔夫 GBA之旅	マリオゴルフアドバンスツアー	SPG	Nintendo	29.99美元
9月22日	日版	守护英雄 Advanced	Guardian Heroes Advanced	ACT	Treasure	4800日元
10月1日	美版	口袋怪物：火红	Pokemon Fire Red	RPG	Nintendo	34.99美元
10月1日	美版	口袋怪物：叶绿	Pokemon Leaf Green	RPG	Nintendo	34.99美元
10月7日	日版	火焰之纹章 圣魔之光石	ファイアーエムブレム 圣魔の光石	S·RPG	Nintendo	4800日元
10月22日	欧版	王国之心 记忆之链	KINGDOM HEARTS MEMORY CHAIN	A·RPG	Square Enix	29.99英镑
11月11日	日版	王国之心 记忆之链	KINGDOM HEARTS MEMORY CHAIN	A·RPG	Square Enix	5980日元

NINTENDO GAMECUBE

日期	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
8月30日	美版	Pikmin 2	Pikmin 2	RTS	Nintendo	49.99美元

Xbox

日期	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
8月31日	美版	辛迪加街头竞速	Street Racing Syndicate	RAC	Namco	39.99美元
9月7日	美版	寂静岭4	Silent Hill 4: The Room	AVG	Konami	39.99美元
9月8日	美版	火爆狂飙3	Burnout 3: Takedown	RAC	EA Games	49.99美元
9月22日	日版	SNK VS CACOM SVC CHAOS	SNK VS CACOM SVC CHAOS	FTG	SNK Playmore	4800日元
9月23日	日版	幻影星尘	Phantom Dust	ACT	Microsoft	6800日元

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年8月2日~8月8日

1位 PS2 世界足球 胜利十一人8

Konami ■ SPG ■ 2004年8月5日 ■ 69万6521套 ■ 累计69万6521套



想必在暑假中最能吸引玩家的作品肯定就是本作。无论你过去是否接触过游戏，无论你是否一个球迷，本作对任何人来说都拥有着无法抵挡的魅力。得到了“F.I.F Pro”的官方授权后，让游戏与真实比赛更接近。强烈推荐！

2位 GBA 传说的斯塔菲3

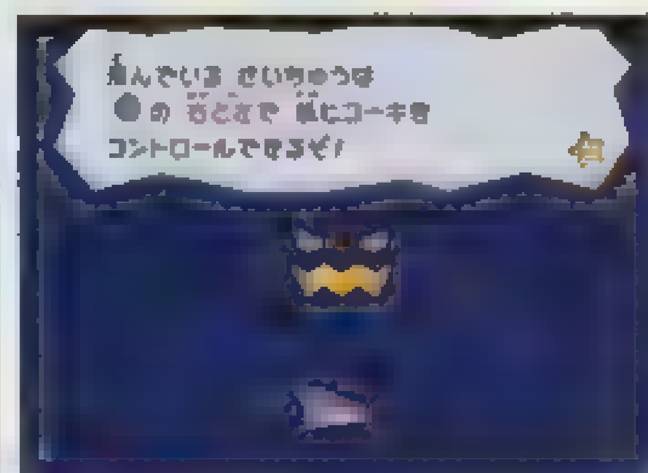
Nintendo ■ ACT ■ 2004年8月5日 ■ 4万1668套 ■ 累计4万1668套



本系列一直以简单轻松的风格为卖点，得到了Light User们的好评。只要使用几种简单的操作就可以解开谜题，这完全符合Nintendo作品的传统风格。另外，本作加入了新角色斯塔蓓和换装系统，甚至连瓦里奥大叔也会乱入哦！

3位 NGC 纸片马里奥RPG

Nintendo ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ [illegible] ■ 累计[illegible]



相信有不少玩家在小时候都喜欢折纸飞机吧！但如果可以控制马里奥变成纸飞机跨越高台的话，那么是否能为你带来更大的乐趣？创意是Nintendo的强项，因此这款具备丰富想像力的游戏便诞生了。

名次	游戏
4	最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE Square Enix ■ GBA ■ RPG ■ 2004年7月29日 ■ 3万3525套 ■ 累计18万8304套
5	实况力量职业棒球11 Konami ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月22日 ■ 2万5514套 ■ 累计31万7993套
6	实战老虎机必胜法！北斗神拳(含限定版) Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 1万9736套 ■ 累计74万4308套
7	太鼓之达人 四代目（含同捆版） Namco ■ PS2 ■ MUG ■ 2004年7月22日 ■ 1万9603套 ■ 累计7万6029套
8	力量棒球口袋版1·2 NEW! Konami ■ GBA ■ SPG ■ 2004年7月29日 ■ 1万8017套 ■ 累计5万44套
9	海豹突击队Ⅱ U.S. NAVY SEALs NEW! SCE ■ PS2 ■ 2004年8月5日 ■ 1万7661套 ■ 累计1万7661套
10	海贼王 发现大陆！ NEW! Bandai ■ PS2 ■ FTG ■ 2004年7月29日 ■ 1万6405套 ■ 累计6万5795套

2004年7月26日~8月1日

1位 GBA 最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE NEW!

Square Enix ■ RPG ■ 2004年7月29日 ■ 14万9379套 ■ 累计14万9379套

2位 NGC 纸片马里奥RPG

Nintendo ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ 5万1297套 ■ 累计21万719套

3位 PS2 海贼王 发现大陆！ NEW!

Bandai ■ ACT ■ 2004年7月29日 ■ 4万9390套 ■ 累计4万9390套

名次	游戏
4	多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫 NEW! Arika ■ PS2 ■ RPG ■ 2004年7月29日 ■ 4万3214套 ■ 累计4万3214套
5	罪恶装备 Isuka NEW! Sammy ■ PS2 ■ FTG ■ 2004年7月29日 ■ 3万8703套 ■ 累计3万8703套
6	口袋棒球1·2 NEW! Konami ■ GBA ■ SPG ■ 2004年7月29日 ■ [illegible]万2027套 ■ 累计3万2027套
7	实况力量职业棒球11 Konami ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月22日 ■ [illegible]万14[illegible]套 ■ 累计29万2479套
8	天诛 红 FromSoftware ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年7月22日 ■ 2万8[illegible]套 ■ 累计10万3970套
9	太鼓之达人 四代目（含同捆版） Namco ■ PS2 ■ MUG ■ 2004年7月22日 ■ 2万5437套 ■ 累计5万6420套
10	实战老虎机必胜法！北斗神拳(含限定版) Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 2万389套 ■ 累计72万5172套

本期短信排行榜（2004年7月28日~8月9日）

本期问题：即将到来的东京电玩展上，你最想看到一款新作消息。

1. 《WE8》手柄在我手、对手用脚我用手。中国队拿世界杯、亚洲杯没难度！（刚被罚手球的广东读者）
2. 系列作品中108星是其特点，游戏中把各个人物都描绘得入木三分，苦等两年之后推出的最新作，万分期待中！（广东《幻水》FANS 郑立峰）
3. 隐藏服装怪怪的：忍者般的莉安娜，年长的坂崎良和酷似但丁的八神。第二十位究竟是何人？（北京读者）
4. 中文看得懂嘛。（简简单单就说出了无限读者心声的邓柏恩）
5. 《真女神转生》和《女神异闻录》进行了交涉与合体，一上手就觉得格外亲切！（重庆魔人周知）



排行榜总括

《WE8》刚登场，立刻占据了当周日本销售榜和短信排行榜的首位，并以70万份的惊人成绩远远抛下了一切“对手”。不过这情况早已经在预料当中，毕竟SPG的足球类游戏当中，除了Konami的“《WE》系列”外就只有EA的“《FIFA》系列”可以拥有如此高的人气了。而在当周发售的游戏也卖了不错的成绩，比如Square Enix重制了最多次的《最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE》、轻松的动作游戏《传说的斯塔菲3》和《口袋棒球1·2》等，都榜上有名。不过让人遗憾的是Capcom的《洛克人X 突击任务》一直不能上榜。

参加“短信排行榜”的方法 [illegible] 有机会获得MP3播放器或精美礼品。

“短信排行榜”得奖名单

本期获得MP3播放器的读者是来自福建的139****6173

精美礼品得奖者

号码	地区	号码	地区
135****0961	四川	137****8533	江苏
139****7935	贵州	136****9446	浙江
138****7265	内蒙古	138****5753	贵州
138****2335	北京	137****1901	江苏
138****4063	安徽	135****8257	广东
138****5517	广东	136****5120	山东
139****8390	辽宁	136****2149	[illegible]
[illegible]	天津	[illegible]	北京
[illegible]	[illegible]	135****3966	北京
138****8442	河北	138****7408	河南

· 奖品将于1个月内发放

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为2004年8月17日～8月23日）

1 Madden NFL 2005
■ EA Sports ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年8月9日

2 Madden NFL 2005
■ EA Sports ■ Xbox ■ SPG ■ 2004年8月9日

3 ESPN NFL 2K5
■ Sega ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月20日

4 ESPN NFL 2K5
■ Sega ■ Xbox ■ SPG ■ 2004年7月20日

5 Hot Shots Golf Fore
大众高尔夫4
■ SCEA ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年8月17日

6 Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
汤姆·克兰西的彩虹六号3：黑矛
■ Ubisoft ■ Xbox ■ FPS ■ 2004年8月4日

7 Madden NFL 2005
Madden NFL 2005
■ EA Sports ■ NGC ■ SPG ■ 2004年8月9日

8 光环
■ Microsoft ■ Xbox ■ FPS ■ 2001年11月14日

9 仙乐传说
■ Namco ■ NGC ■ RPG ■ 2004年7月13日

10 蜘蛛侠2
■ Activision ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年6月28日





在排行榜的前10名中，体育游戏居然占了6名，并且有5名都是橄榄球游戏！美国玩家对于体育游戏的热爱实在是让人感叹。高居榜首的《Madden NFL 2005》绝对是实力派游戏，相信会在榜首的位置停留很长时间。前作销量高达540万套，而本作的首周销量已经创下了系列史上的最高记录（135万套），不知道最终能否再创辉煌。SCEA的《大众高尔夫4》在日本卖出了100多万套，在美国的销售成绩同样喜人。英国排行榜面向包括PC在内的所有平台，有8月份的PC最强作《毁灭战士3》（《Doom3》）在前，所有游戏都得乖乖靠边站了。有传言说本作的Xbox版可能要延期到明年，电脑配置较差的玩家还是耐心等待Xbox版吧！

英国当周销量榜

（统计时间为2004年8月15日～8月21日）

1 毁灭战士3
■ Activision ■ FPS ■ 2004年8月3日

2 雅典2004
■ SCEA ■ SPG ■ 2004年7月14日

3 蜘蛛侠2
■ Activision ■ ACT ■ 2004年6月28日

4 Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
汤姆·克兰西的彩虹六号3：黑矛
■ Ubisoft ■ FPS ■ 2004年8月4日

5 横冲直撞3
■ Atari ■ ACT ■ 2004年6月21日

6 怪物史莱克2
■ Activision ■ ACT ■ 2004年4月28日

7 极品飞车 地下狂飙
■ EA ■ RAC ■ 2003年11月17日

8 星际传奇 逃离屠夫湾
■ VU Games ■ FPS ■ 2004年6月1日

9 一级方程式赛车04
■ SCEE ■ RAC ■ 2004年1月 欧版

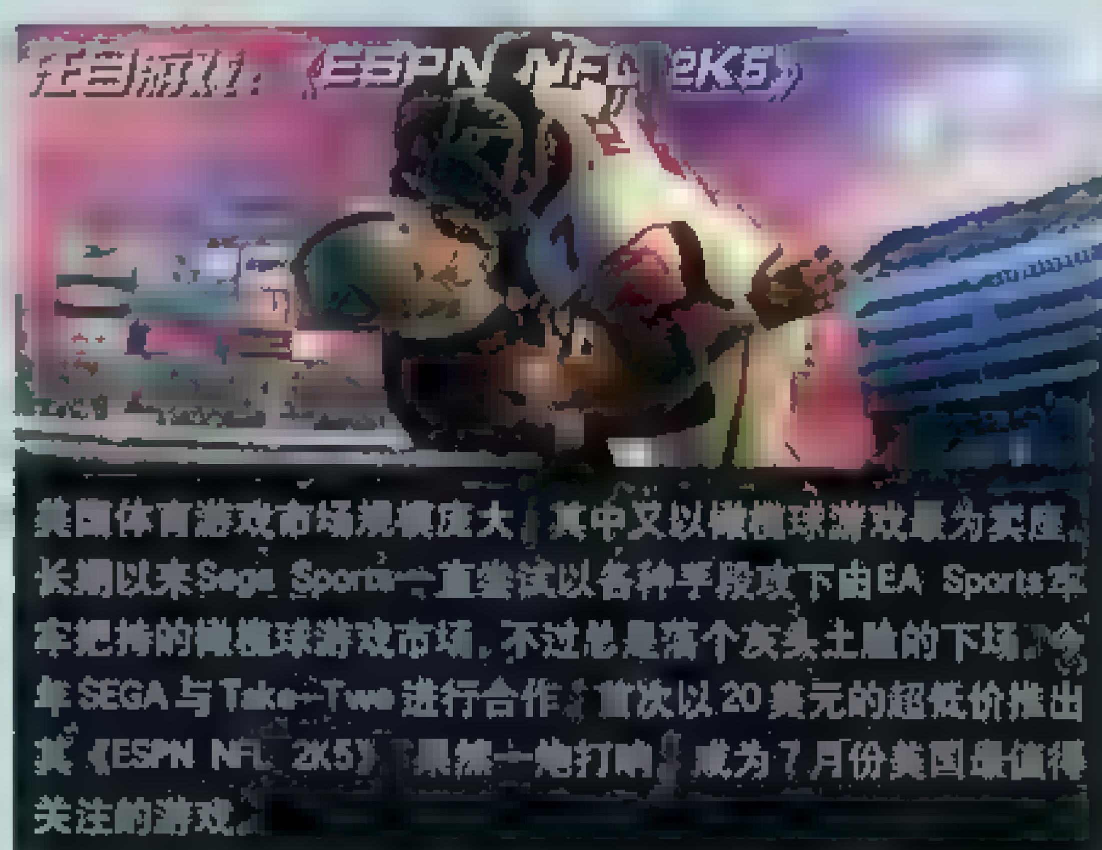
10 FIFA 2004
■ EA Sports ■ SPG ■ 2003年11月4日

7月美国游戏销量榜

序	平台	游戏译名	发行商	发售日期	当月销量	总销量
1	PS2	NCAA Football 2005	EA	2004年7月15日	50.9万	50.9万
2	PS2	ESPN NFL 2K5	SEGA	2004年7月20日	40.6万	40.6万
3	PS2	蜘蛛侠2	Activision	2004年6月28日	40.6万	61.1万
4	Xbox	ESPN NFL 2K5	SEGA	2004年7月20日	38.6万	38.6万
5	Xbox	NCAA Football 2005	EA	2004年7月15日	26.4万	26.4万
6	Xbox	蜘蛛侠2	Activision	2004年6月28日	17.9万	31.7万
7	GBA	蜘蛛侠2	Activision	2004年6月28日	14.4万	18.1万
8	NGC	蜘蛛侠2	Activision	2004年6月28日	13.8万	20万
9	PS2	横冲直撞3	Atari	2004年6月21日	12.2万	26.5万
10	NGC	仙乐传说	Namco	2004年7月13日	11.9万	11.9万
11	GBA	游戏王8 破灭的大邪神	Konami	2004年6月29日	9.8万	11.4万
12	XBOX	光环	Microsoft	2001年11月15日	9.3万	344万
13	GBA	马里奥对大金刚	任天堂	2004年5月24日	6.4万	21.2万
14	GBA	FC MINI系列 超级马里奥兄弟	任天堂	2004年6月2日	6.2万	17.3万
15	GBA	龙珠Z 舞空斗剧	Atari	2004年6月22日	6.2万	9.4万
16	GBA	口袋妖怪红宝石	任天堂	2003年3月17日	5.9万	211万
17	PS2	MVP Baseball 2004	EA	2004年3月9日	5.8万	72.2万
18	Xbox	横冲直撞3	Atari	2004年6月21日	5.8万	15.4万
19	PS2	洛克人周年纪念合集	Capcom	2004年6月22日	5.2万	11.8万
20	NGC	洛克人周年纪念合集	Capcom	2004年6月22日	5.2万	12.7万
21	GBA	忍者神龟	Konami	2003年10月21日	5.1万	42.3万
22	GBA	Sonic Advance 3	THQ	2004年6月8日	5万	12.3万
23	GBA	口袋妖怪蓝宝石	任天堂	2003年3月17日	5万	190万
24	GBA	超级马里奥 Advance 4	任天堂	2003年10月20日	4.9万	125万
25	GBA	史莱克2	Activision	2004年4月28日	4.8万	21万

统计时间：2000年7月4日～2004年7月31日（所列数据仅供参考）

◆致歉启事：上期（第111期）由于小编的疏忽，将"6月美国游戏销量榜"的排行榜标题栏弄错，其中"日版销量"应该为"累积销量"，"美版销量"应该为"当月销量"。对于犯下如此低级错误小编深感汗颜，特此更正。◆七月份美国的游戏市场属于橄榄球的天下，EA的《NCAA Football 2005》和世嘉的《ESPN NFL 2K5》是排行榜上绝对耀眼的明星。世嘉与Take Two联手推出的《ESPN NFL 2K5》今年采用了低价战略，以20美元的价位抢占市场，目前销量早已突破100万套。这几款游戏的上市让美国游戏市场在7月份的销售额比去年同期增长了27%。◆《蜘蛛侠2》是实力型游戏，自6月底发售以来一直长卖不衰，四大版本都有上佳表现，与几款橄榄球游戏共同撑起了7月份的美国游戏市场。◆经典就是经典，《超级马里奥兄弟3》在GBA上的复刻版目前在美国累计销量已经达到125万套，好游戏果然随时随地都会发光。



美国体育游戏市场规模庞大，其中又以橄榄球游戏最为突出。长期以来Sega Sports一直尝试以各种手段攻下由EA Sports牢牢把持的橄榄球游戏市场，不过总是落个灰头土脸的下场。今年SEGA与Take-Two进行合作，首次以20美元的超低价推出其《ESPN NFL 2K5》，果然一炮打响，成为7月份美国最值得关注的游戏。



決戦III

KESSEN

文 纱迦

决战III　Koei　A·SLG

PS2　2004年冬

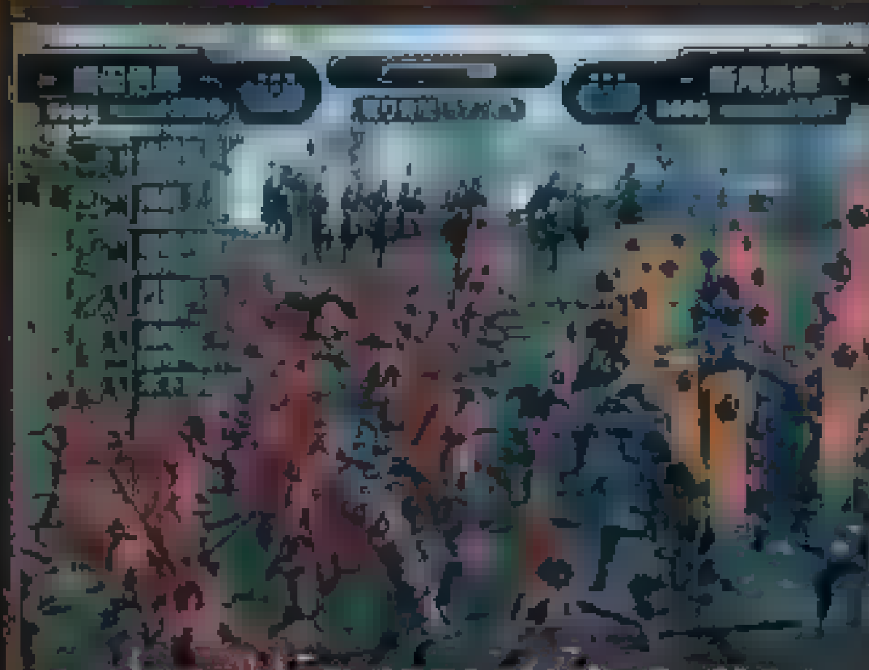


前线狙击

早在二代还未发售之际，就有谣言说《决战III》正在全力制作中，而且背景将是我国的南北战争。不过由于倾注了光荣全社心血的《决战II》未达到销售目标，三代的消息就这样消失了，之后就是“无双”的时代了……

但光荣是不会忘记这个意义非凡的系列的！沉寂三年之后，传说中的《决战III》终于现身！这一次的“决战”时代背景回归日本战国时期，并以“动作战略游戏”作为卖点。种种迹象表明，《决战III》必将揭开光荣历史的新篇章！

《决战III》发表会现场实录



▲这个画面中出现了50个以上的士兵。

Velfarre是最能代表灯红酒绿的东京六本木的标志性建筑物。这家于1994年12月开业的年轻人的夜总会，带动了整个六本木地区的繁荣。2004年8月26日，在这家大型CLUB里聚集了大量记者和业内人士，他们在此见证了光荣超大作《决战III》的诞生。

一阵激动人心的和太鼓表演之后，发表会正式开始了。首先上台发言的是光荣代表取缔役会长襟川惠子女士，襟川惠子女士正式宣布了《决战III》正在全力开发中的消息，并表示游戏预定于今冬发售，她对自社这款大作极有信心，并宣称它在海外市场上也是极有竞争力的。

接下来大会司仪请出了本次发表会的贵宾——SCE代表取缔役社长久多良木健先生。久多良木健去年年底曾出席了光荣的《战国无双》发表会。进入PS2时代以来，光荣是获利最多的一家厂商，整个公司的规模有了飞速发展，并诞生了《真·三国无双3》、《战国无双》这样的百万级大作。而SCE方面对于光荣也是青睐有加，给予光荣诸多优惠。最近几年，除了PS2外，光荣几乎没有在其他平台上推出过游戏。久多良木健先生表示，《决战》是和PS2同时发售的作品，对于PS2来说有着特殊的意义，而SCE方面对这次的《决战III》也非常看好。

接下来会场上播放了《决战III》的宣传影像，这是一段长度为1分14秒的CG MOVIE，很有可能就是实际游戏的片头。在这段影片中出现了织田信长、归蝶、浅井长政、武田信玄、上杉谦信等日本战国时代的风云人物，这表明本作的时代背景将回归日本战国时期。影片中还收录了数十秒的实际游戏画面，可以看出本作中依然有极为华丽夸张的特技、妖术。下期Gamehalo中将收录这段影像。



▲归蝶当仁不让地成为了游戏的头一号。

影片结束之后，游戏制作人シブサワ·コウ向大家介绍了《决战III》的特点。他将《决战III》的游戏类型定义为“动作战略”（ACTION STRATEGY）游戏，并向大家演示了两场战斗。第一场战役是织田信长与今川义元在海边的陆上合战，第二场战役则是织田信长率军攻打稻叶山城，对手是斋藤龙兴军。

实机演示结束后，本作的音乐制作人小六礼次郎被请上了台。他说：“这是我第一次看到本作的游戏影像，感到非常吃惊。本作的游戏理念很明确，シブサワ·コウ先生告诉我，由于战斗场面发生了变化，所以音乐要更生动，更强调节奏感。这次的音乐结合了管弦乐和电脑合成音乐，而正因为这样，所以要在音乐风格的统一性上进行很大的努力。现在音乐方面正在顺利进行，也许要体会游戏的所有内容有点困难，但还是希望大家重点体会一下音乐的乐趣。”

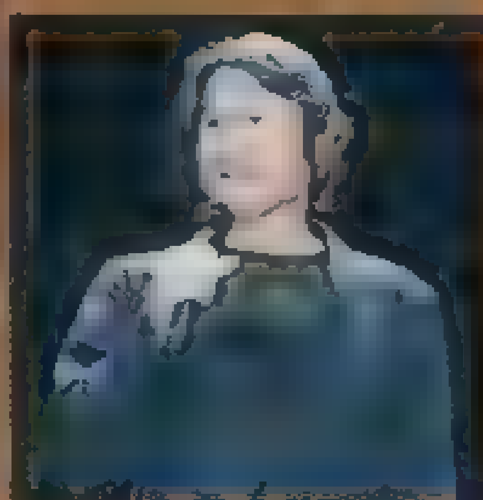
发表会的最后，光荣社长小松清志作了简短的总结性发言，他表示《决战III》将是一部集大成的作品，目前光荣全社上下都已经动员起来，誓要将《决战III》推向新的高度。社长的话结束之后，现场响起了热烈的掌声。虽然现在离游戏实际发售日还有很长一段时间，但这丝毫不能影响我们对这款迟到了3年的作品的感情，让我们共同期待它在即将到来的东京游戏展上的表现吧！

关于《决战III》的一些资料

- 日版预定今冬（2004年内）发售，美版预定明年初发售
- 登场武将数量是二代的两倍以上



▲军议系统依然是游戏的重头。



造者，《决战II》便是纪念他从业20周年的纪念性作品。



……而成为本作的导演。



和PS2一起诞生的“《决战》(KESSEN)系列”

决戦

《决战》(2000年3月4日发售　日本销量36万3277套　美国销量21万7755套)

《决战》是随PS2一起发售的软件，它主要讲述了日本战国末期由德川家康率领的东军与石田三成率领的西军在关原进行决战的故事。由于硬件机能的提升，《决战》做出了以往SLG所无法企及的恢宏场面，再辅以精美的过场动画，在PS2立足未稳之际吸引了大量LIGHT USER。

決戦Ⅱ

《决战Ⅱ》(2001年3月29日发售　日本销量19万9389套　美国销量1万9772套)

一年之后登场的《决战Ⅱ》是光荣有史以来耗资最大的一部作品。本作的时代背景改为中国的三国时期，讲述刘备与曹操争霸的故事。游戏的系统更加完善，画面也有明显进步，并收入10分钟的精彩MOVIE。但游戏中充斥着太多的恶搞成分，令部分老玩家深恶痛绝。

群制御引擎


▲极为夸张的战法依然是本系列的特色之一

“《决战》系列”是与PS2同时发售的战略类游戏。为了表现出以往SLG中看不到的宏伟场面，根据PS2的机能，光荣开发出了专门对应PS2的新引擎——群制御引擎。这个引擎主要用于即时演算千军万马进行战斗时的场景，该引擎一经推出就引起了很多游戏制作者的注意。

《决战Ⅲ》的游戏类型是新颖的ACT+SLG。随着群制御引擎的进化，玩家可以直接操纵部队，实现即时战斗，而大胆地加入了动作要素，就是即时战斗的一个表现。游戏制作人××××对“群制御引擎”的说明是：“在第一作中，我们能感到200人的战斗所表现出来的《决战》的魅力。在第二作中，由于引擎版本提升，人数从200人增加到500人。而本作的人数与二代一样，也是500人，但玩家可以进行直接操作，参与战斗。”

虽然此前就出现诸如“千人对千人”之类的游戏，不过仅限于2D画面，而且这样的画面看起来就有如蚂蚁打架一样。在《决战Ⅱ》中，利用群制御引擎表现出由多边形组成的500人大对决的场面，就已经相当有魄力了，我们完全有理由更期待三代的表现。

何为动作战略

在《决战Ⅱ》中，实际上就已经加入了一些动作成分，玩家可以操作武将在千军万马中纵横驰骋，不但可以自由砍杀身边的敌人，也可以召集一大群部队一起进行突击。不过手动操作的作用并不大，只是在发动武将技的时候有明显作用，而《决战Ⅲ》则加入了操作部队的设定。


▲砍杀效果极为夸张，已经超过了初代《真·三国无双》

《决战Ⅲ》的故事以织田信长为主角，玩家要做的就是操纵部队与敌方进行即时的战斗，PS2手柄的左摇杆控制移动，○键是攻击，给人以动作游戏的感觉。不过《决战Ⅲ》毕竟不是动作游戏，动作要素不会有《无双》系列那么多。战斗时敌我双方在一个战场上，多个部队进行即时行动，而玩家可以在这些部队之间进行来回切换，有战略性地打击敌人，体验游戏的乐趣。比如枪兵部队正在攻击，那么此时玩家就可以切换到弓兵部队进行直接控制，绕到敌人部队身后用弓箭进行攻击。

没有进行直接操纵的部队可以根据玩家下达的指示，根据AI决定自己的行动。在每一场战斗开始前，可以在军队会议中向各部队下达大致的作战方针，当进入战斗后，可以在战场上根据战局的变化进行即时更改。根据版面的不同，玩家所操纵的部队数量也不同，最多可以操纵10支部队。

集大成之作


▲连击系统是新加入的系统，这也是本作强化动作性的标志之一

在前作中，只有武将才有成长要素，部队是没有的，只是在满足一定条件后会变成更强的部队而已。而这一次的《决战Ⅲ》中，随着操作的对象改为部队，部队也有了成长要素，而且还加入了装备、道具的设定，甲胄等道具购入后还可以进行强化。游戏中出场的道具可谓种类繁多，共有450多种，而且更重要的是，打过的关卡可以反复玩，玩家可以借此提升能力或强化道具。另外，武将、关卡、特技等收集要素也是非常多的，也就是说，只要反复游戏，玩家可以用最强的状态来挑战关卡，但高难度下的敌人想必也是能力全满的，很明显，这是从《无双》系列中借鉴过来的设定，不过不管怎么说，这都是SLG史上一个崭新的设定。

本作的革新之处还有，合战战场会有四季变化，还加入了诸如蝉鸣之类的效果音，让游戏更有临场感，更具演出性。另外，《决战》系列的特色之一——CG动画与游戏相结合，将在《决战Ⅲ》中发挥得淋漓尽致，游戏共收录了30分钟的CG动画，而且群议等场景将是全程语音。

从目前公布的情报来看，本作和前两代的区别还是挺大的，游戏类型变为动作战略，又强化成长收集要素，充分表明了要向《无双》系列看齐的决心。如果真能成功的话，那么《决战Ⅲ》将成为又一个具有革命性意义的作品。

《决战Ⅲ》的主人公







前线狙击

我的龙吧 PRIDE OF THE DRAGON PEACE

文 沙罗

众人的希望，少年龙之使！

看我的龙吧 | PS2 | SCE | RPG | 2004年10月 | 日版 | 全年龄

来坐自己亲手培养的龙，在广阔的世界上冒险、探索未知的神秘——由SCE最新制作的育成型RPG——《看我的龙吧》即将在10月的秋季与广大玩家见面了！这样一款新型的RPG，其内容到底是什么样的呢？

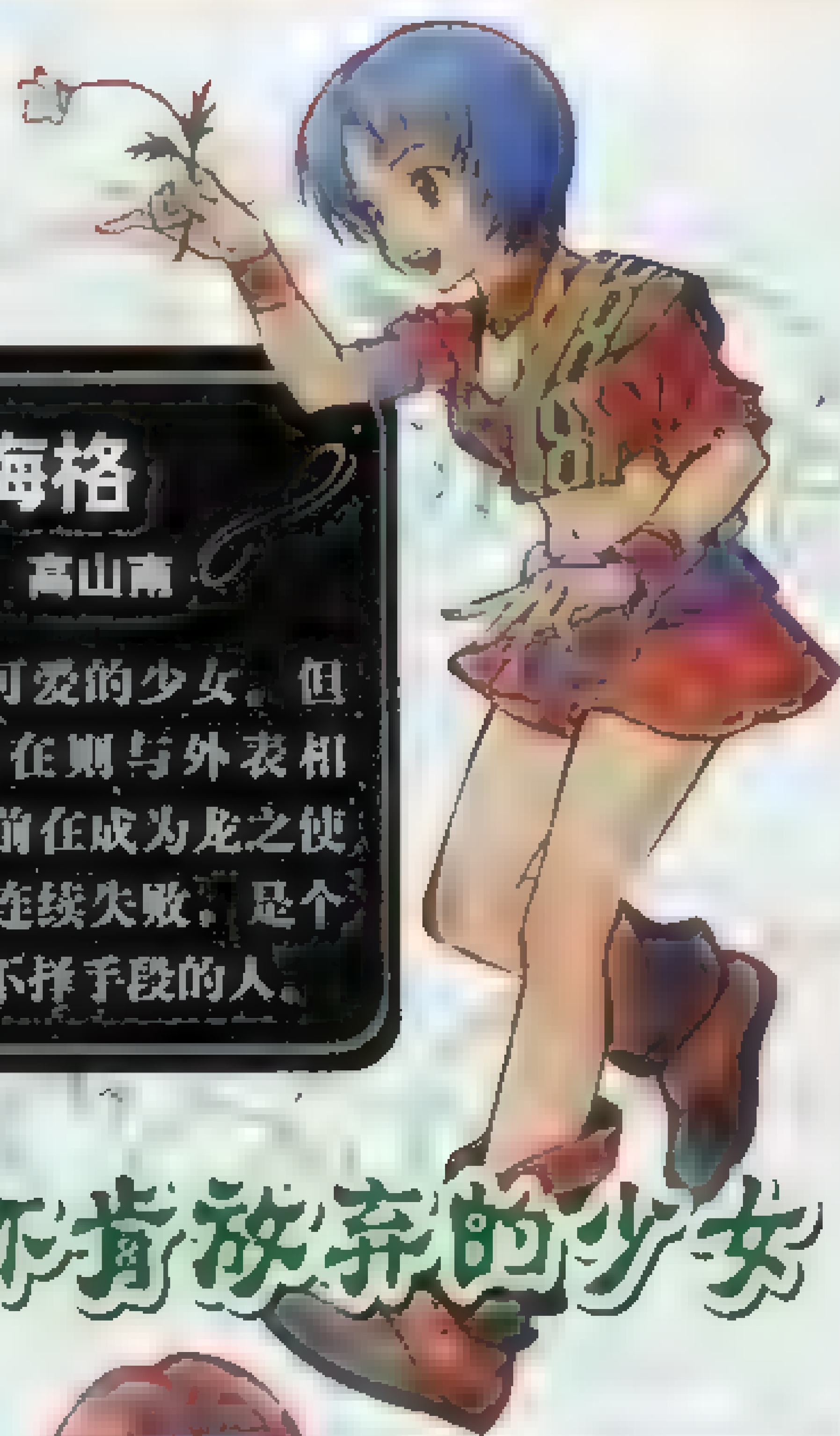
STORY

很久以前，精灵曾为人类带来了莫大的恩惠。但是，它们在某些时候，也会处于可怕的失控状态，为世界带来各种不同类型的灾难。在陷入绝望的人类中，终于出现了以年轻的龙之使为首，名为和平之龙的对抗组织。而来到了神圣之岛的主人公，则作为和平之龙组织的龙之使开始了与精灵的战斗……



▲图中的那座塔就是精灵之塔。





连续失败但依然不肯放弃的少女

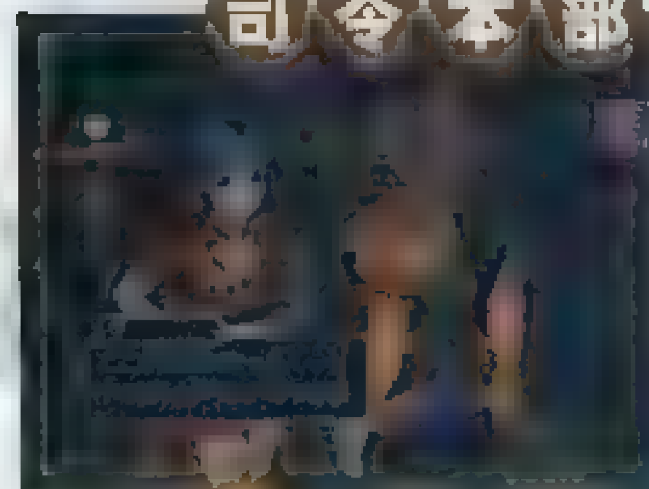
梅格
声：高山南

外表可爱的少女。但据称其内在则与外表相反——目前在成为龙之使的考试中连续失败，是个为了目的不择手段的人。

精灵之岛的各种设施场所

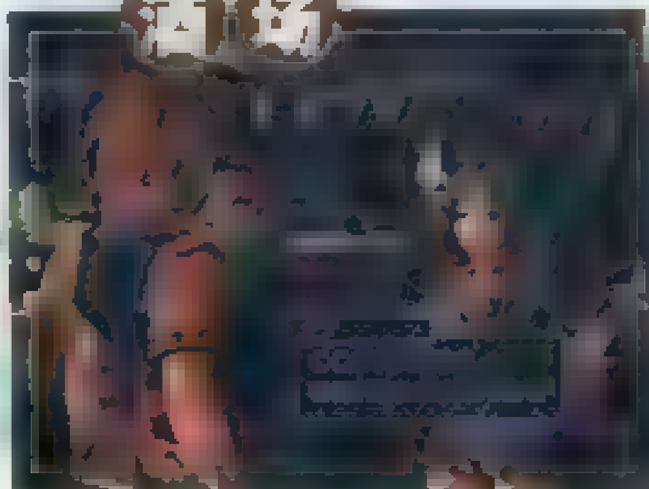
本作的舞台位于神圣的精灵之岛，这里也建设有各种各样的设施。下面，就请大家先来看看，其中的一部分设施吧。

司令本部



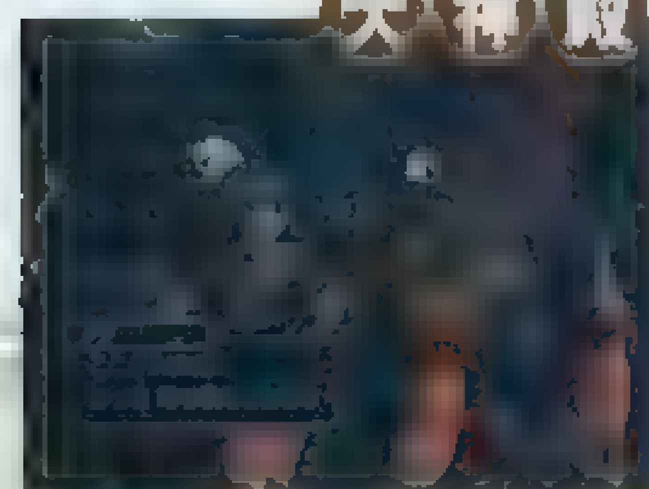
◀和平之龙的中枢区域。这里的总指挥人是谁，我们暂时还不得而知。

酒场



◀龙之使们经常滞留的地方。在这里能够打听到许多有用的情报。

大神殿

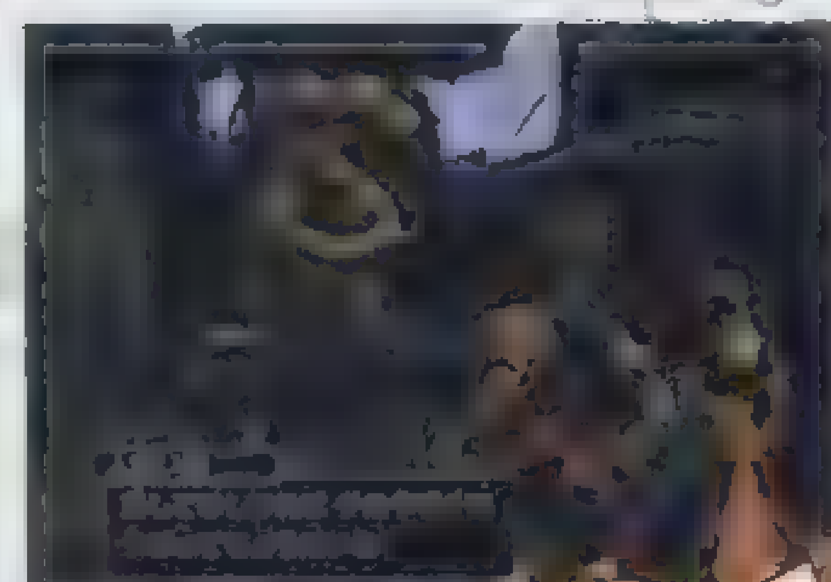


◀米尤娜将幼龙交与龙之使的场所。不知一个人能够得到多少只幼龙呢？

中央广场



◀位于街道中央处的休闲的场所，在这里建造有许多商店等其他设施。



照顾幼龙的治愈系龙之使

米尤娜
声：井上喜久子

居住在神圣岛屿的神殿中，一直负责照顾幼龙的神官。属于恬静的治愈系女性。大家所用的龙都是由她转交的。

主人公
声：石川静

为了消灭世界的邪恶与灾难而来到岛上的少年。作为一位龙之使，在岛屿上展开冒险。

龙的成长具有无限的可能性！

光是从外表、体型、模样、颜色等几个方面看，游戏中存在的龙的家族就已经非常庞大了。据称，本作中共计有两万种不同种类的龙登场！而且，每种龙的性格、技能以及其他的各种参数都有所不同，可以说，随着玩家培养的不同，所成长出来的龙的变化的可能性是无限大的！能够在游戏中享受养龙的感觉，那也是十分惬意的事情。

合计种类在20000种以上！

冒险与战斗

在本作中，主人公们的对手是力量失控了的精灵们。虽然人类无法直接与精灵们战斗，但以精灵为食的龙们却能够轻易打败它们。

大门

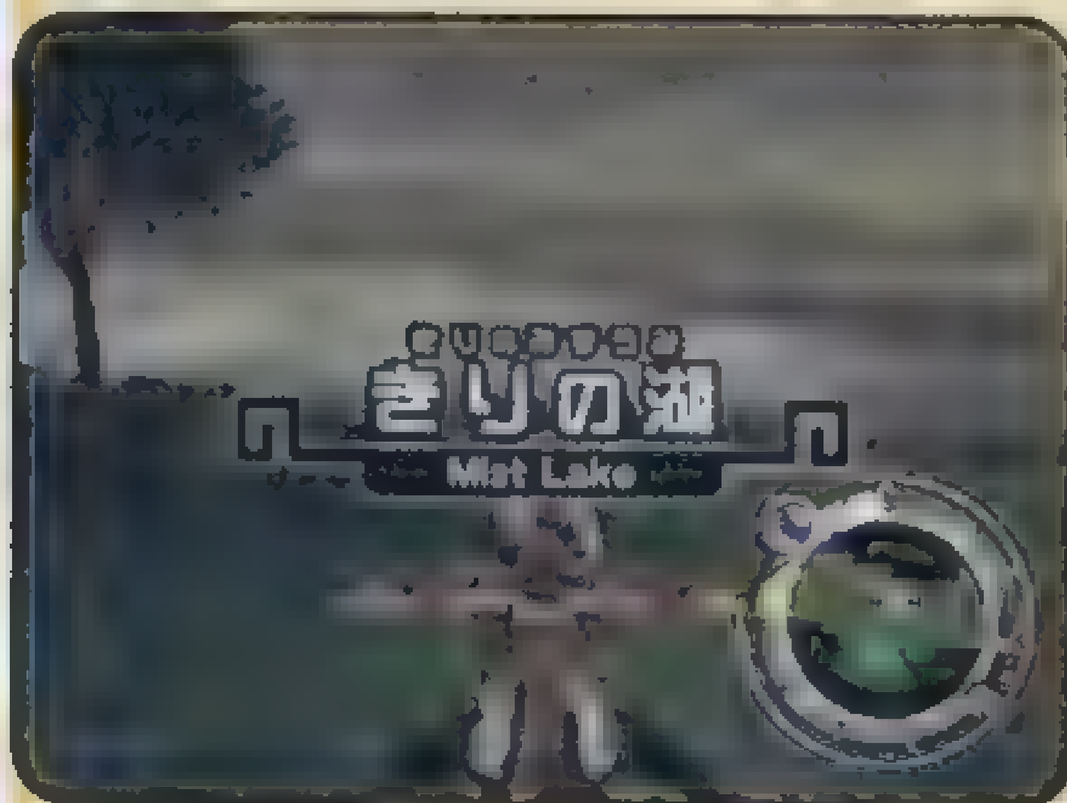
精灵们都居住在精灵之塔中。在塔中存在着许多形状奇特的大门。想要深入塔内，就务必要穿越这些大门。在游戏初期，可以进入的大门是有限的，随着冒险的进行，还会发现许多未知的大门。



▲在这座大门之后，会有什么样的精灵和什么样的世界在等待着我们呢？

[illegible]

在穿越了无数大门后，展现在玩家眼前的是一望无际的平原大地——这里真的是位于塔内吗？其实，在大家穿过大门之后，就会被自动传送到其他地方去。与精灵战斗，打败或捕获它们，这样才有冒险的感觉。



◀野外地形的种类非常丰富，而精灵们的出现数量和种类也会根据地区的不同而改变。

变身与转生

当龙成长经过一段时间后就会停止成长，那个时候被称之为转生。此时虽然能力会全面下降，但是之后的成长会变得非常迅速，可以在极短的时间内提升能力。



[illegible]

发现精灵之后，就要锁定它们。如此一来才能够将对方引到战斗区域内展开对决。只不过，一旦进入了战斗后就会有40秒的时间限制。大家一定要在40秒之内解决战斗。



▲想要抓获的精灵到底是哪只，事先就一定要考虑清楚，毕竟战斗的时间只有40秒。



▼战斗是真实时间制的，并且我方战斗的角色是龙，所以一定要尽快对龙下达正确的指示。

夜晚的敌人，会渐渐变强

精灵们会随着夜幕的降临而渐渐变强。所以，出击的时间就必须要由大家事先考虑清楚。毕竟就算打败了黑夜中强化了的精灵，也不会得到任何额外的奖励的。虽然游戏中也有强制在黑夜中出击的部分，但还是要尽量避免这样的情况出现。



BOMBERMAN BATTLES

ボンバーマンバトルズ

前线狙击

文 猫太

作为"辈分"最高的爆破类对战游戏，《炸弹人》正在不断进化和积极求变。每一年，Hudson都会在家用机和掌机上推出新作，而每一款新作都有其独特的玩法和内涵。光是在今年的上半年，Hudson就已经推出了两款家用机上的作品，分别是《网络炸弹人》和《炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX》。而在距离上一作发售的3个月后，新作的消息再次冲击各位"炸弹人FANS"和"休闲游戏的狂热爱好者"。这款称为《激爆炸弹人》的作品是以对战作为游戏的主题，内容除了有再次强化后的轰炸对战模式外，还有大量其他形式的对战模式，绝对是喜欢对战玩家的最佳选择。下面让我们来看看新作的魅力吧！

激爆炸弹人 | Hudson | ETC

PS2 | BomberMan Battle | 2004年10月7日

最简单的爆弹对战



▲增加了Replay模式让画面的魄力大幅度上升，排除了对战的单调感。

既然是《炸弹人》的最新作品，那么当然少不了最传统的爆弹对战模式。从SFC年代的《炸弹人》开始，对战已经成为了该系列最大的特色，而经过Hudson的不断改良和优化，此模式的系统已经进入了成熟的阶段。地形、角色和道具就是到迄今为止一直都在变化的项目。而在新作《激爆炸弹人》中，除了在以上的3个方面得到了改进外，在视觉效果上也有非常明显的进步。比如把敌人炸飞后，他会夸张地飞到高空的镜头前做出爆笑的表情，在战斗后增加了Replay模式，让玩家可以通过不同角度去观看刚才发生的激烈战斗。



◀在战斗开始前转动轮盘得到道具，这是新作中的崭新系统，看来其中还会有不少新道具登场呢。

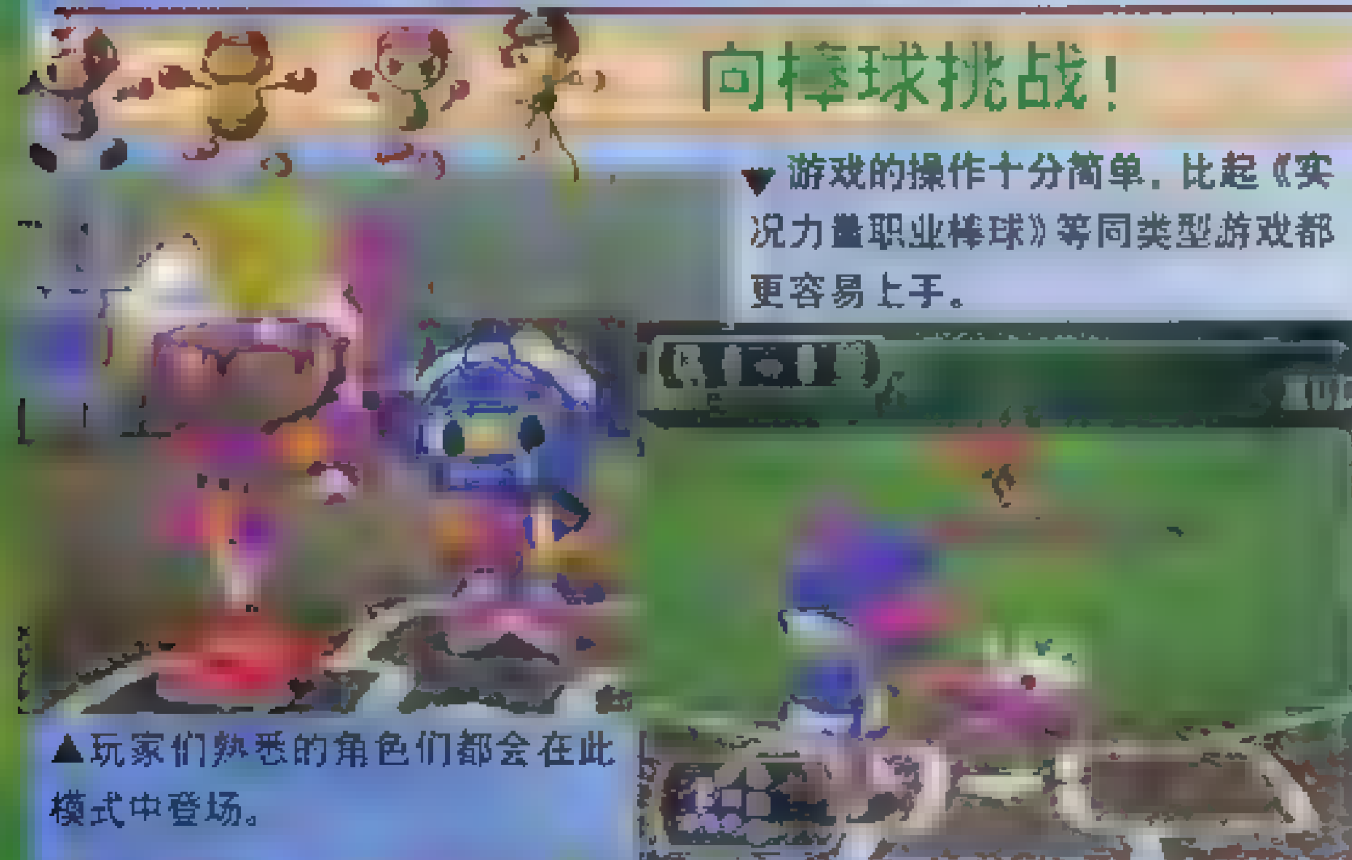
▲利用不同的地形来让自己处于有利位置是炸弹人对战中必修的一门课程。

◀本作还有大量的新对手，看来他们也并不是一般的杂鱼角色呢！

简单的运动也可以比赛

本作以对战作为游戏的主题，若只有炸弹对战未免会过于单调，因此Hudson这次为玩家们准备了三款另类的游戏，让玩家能在对战感受另类的乐趣。其实近几年的《炸弹人》作品除了一个具有主题作用的主要游戏模式外，都会附带不少迷你游戏，而这些迷你游戏一旦受到了玩家好评的话，便有可能再另外开发以此迷你游戏为主题的作品。今年从《炸弹人大陆2》中分裂出来的作品《炸弹人赛车DX》就是最好的例子。新作的另类游戏以运动类为主，一共有棒球、高尔夫球和网球3种类型，下面为大家逐一介绍每个游戏的特色。

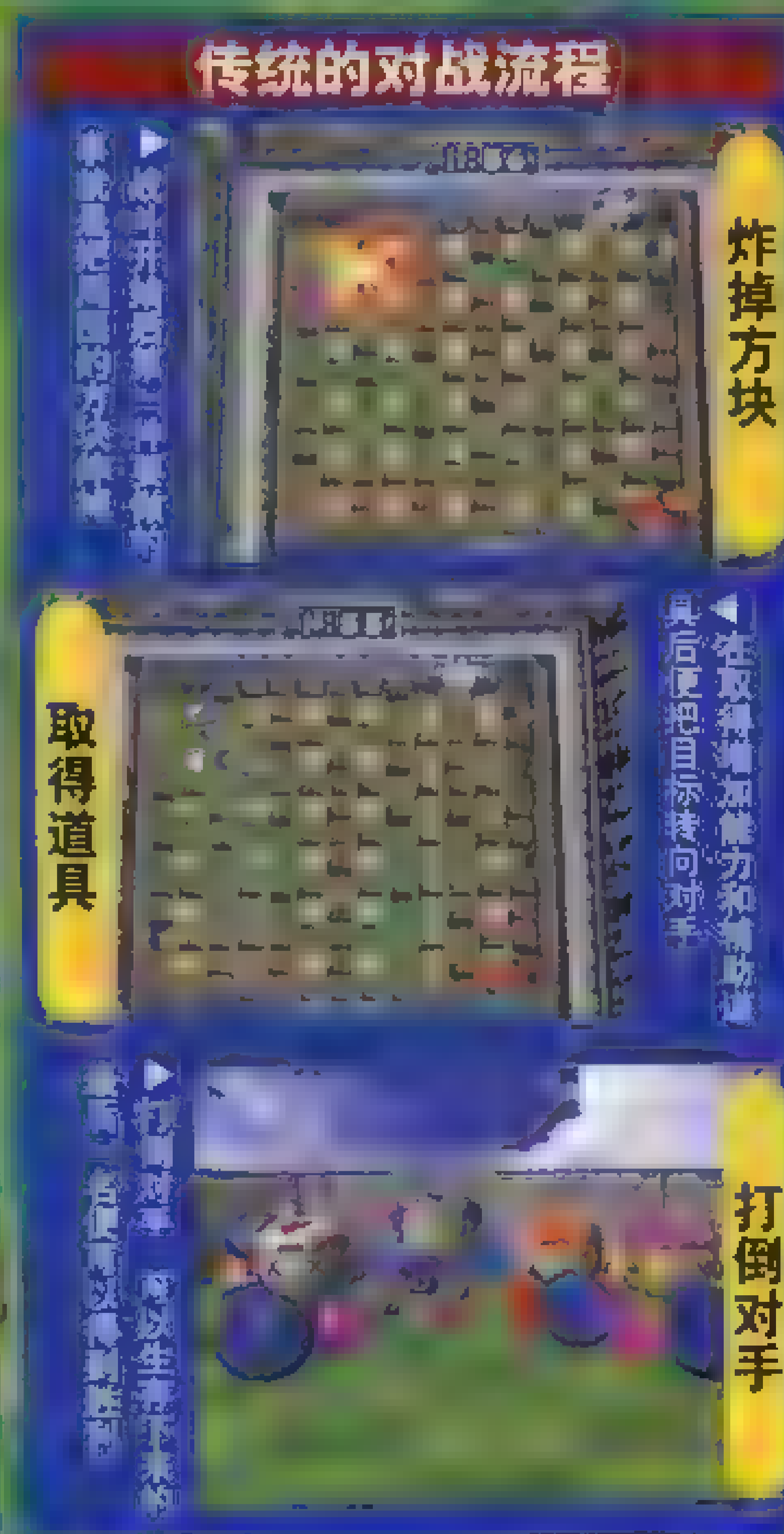
向棒球挑战！



▼游戏的操作十分简单，比起《实况力量职业棒球》等同类型游戏都更容易上手。

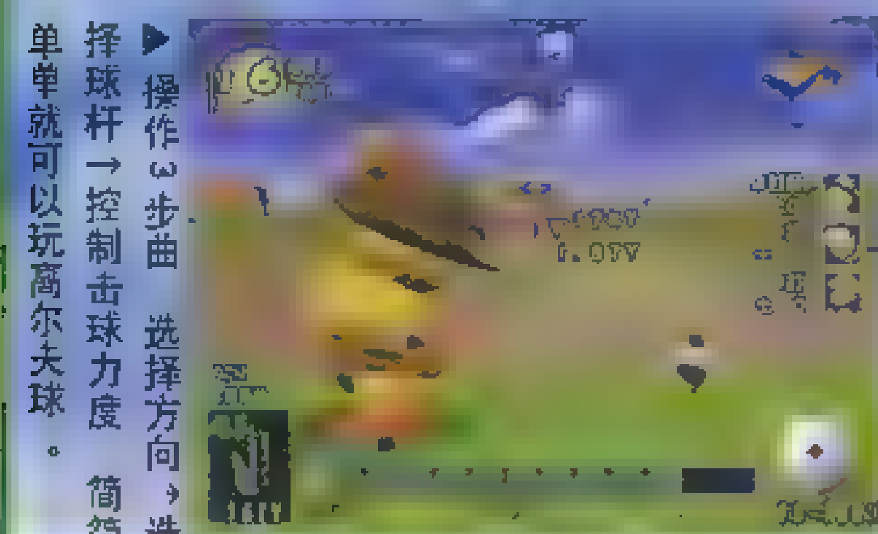
▲玩家们熟悉的角色们都会在此模式中登场。

要是有人问道：在日本最受欢迎的运动是什么，那么他肯定会被当成是"外星人"看待。"棒球"是日本象征性的运动，就好比我国的乒乓球，所以每年都有不少游戏公司推出相应的作品。这次的《激爆炸弹人》收录了棒球模式，无疑是为了激发日本玩家的购买欲。玩家这次控制的并不是著名的日本选手，而是一帮在《炸弹人》中经常出现的角色。由于每个角色的能力不一，所以在系统上也有可能会出现必杀技等设定。不过只要比赛的规则符合实际的话，相信此模式的受欢迎程度一定不亚于对战模式。



用高尔夫球决胜负

高尔夫球运动一直不受我国玩家欢迎的原因是其复杂的操作和缓慢的节奏激发不起玩家热情，而在本作中，操作和规则将会被大大简化，玩家只需要利用几个按键就可以打出华丽的击球。



▶操作3步曲：选择方向，选择球杆→控制击球力度，简简单单就可以玩高尔夫球。

▶这是发动会心一击时的特写，当然，在最后还会有Replay镜头。

炸弹网球王子

要是嫌棒球和高尔夫球还不够直接的话，那么相信网球就是你最好的对战选择。无论是两人的对决还是4人的双打，都可以在同一个场地内立刻决胜负。每个角色都有不同的能力，要重视速度，还是重视力量还得要玩家根据自己的喜好去判断。



▶每一个模式都拥有Replay，从图中的网球看来，本作在画面方面应该下了一番工夫。

ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章

文 卡伦

前线狙击

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 Sammy / Yuke's ACT

PS2 ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章 预定2004年10月7日 日元

对应周边未定 推荐玩家年龄：18岁以上



在经历了漫长的等待后，《剑风传奇》的第二款游戏终于确定了发售日期，相信广大的《剑风》FANS也一定期待已久了吧。从目前的情报来看的话，本作的情节将会自单行本第22集起开始，而津的真正敌人毫无疑问将是光之鹰以及新生鹰之团。但由于漫画的“千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章”还未结束，因此现在我们还无法得知本作的剧情将在何处结束，但不管怎样，都足够让FANS们为之兴奋了。距离游戏发售还有一个月的时间，现在，就让我们先来了解一下本作的最新情报吧。

BATTLE SYSTEM

与原著一样，在游戏中津的主攻武器为巨大的斩龙剑，而为其和卡思克的祭品气息而蠢蠢欲动的使徒以及兽鬼等怪物则是他在旅途中最常遭遇的敌人。本作的攻击方式并不复杂，但如果能活用一些技巧性攻击的话便会令战斗稍微轻松一点。下面就为大家先介绍两种按×键防御时的派生技。

1.Reversal

在受到敌人攻击的一瞬间按×键便会发动Reversal自动攻击，给敌人造成比普通攻击更大的伤害。不过对于时机的把握是此招能否灵活运用的关键之所在。

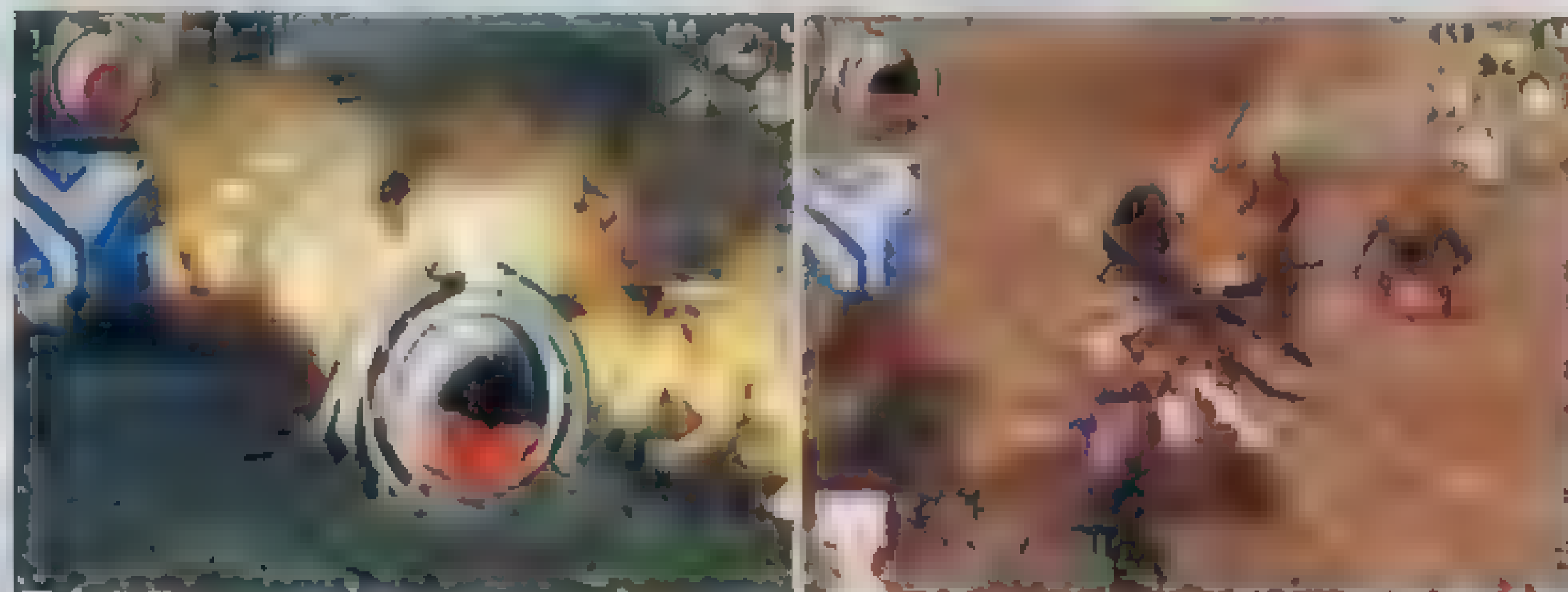


2.Counter

在即将受到敌人攻击前的一瞬间×键便会自动发动Counter攻击。与Reversal不同的是，Counter [illegible] 时使用最为有效。

狂战士模式 BERSERKER MODE

当HP槽变为青色时按下R2键，津便会消耗狂战士槽（击倒敌人时会增加）发动狂战士模式，令自己的攻击速度和力量大幅度提升。在被多数敌人围攻情况危急时建议利用该模式将所有敌人迅速消灭。



烙印之光

当击倒敌人时，津的脖子上身为神之手祭品证明的烙印便会发出光芒。而当烙印的标志闪现在HP槽上时，抓准时机按下△键便可以发动强力的冲刺攻击，即使是BOSS级怪物被击中也会受到巨大的伤害。



限定版特典

本作的限定版将包含由知名手办模型品牌“ART OF WAR”所制作的津的可动人偶模型，限定版定价为9800日元。而如果是在日本游戏专卖店预定的话还能够得到左德（使徒形态）的可动人偶模型。虽然价格不斐，不过对于FANS来说应该还算是比较能够接受的吧。

副武器

如同原著中一样，在游戏中，除了斩龙剑外，津还可以使用四种副武器来攻击敌人，但需要注意的是，除了弓弩之外，其他三种副武器都是不能连续使用的。

武器	说明
小刀	[illegible]
弓弩	[illegible]
炸裂弹	[illegible]
大炮	[illegible]







支援攻击

虽然本作只能操纵津一人，但巴克、塞尔皮高这些伙伴也会通过支援攻击的方式协助津战斗。在游戏中，玩家可以用L2键呼出画面右上角的支援菜单，然后按下○、□、△、×中的任一键便可以将同伴召唤出来。但需要注意的是，支援效果结束后需要等待一段时间才能再度召唤同伴，因此在战斗中一定要把握好时机。



巴克指南书



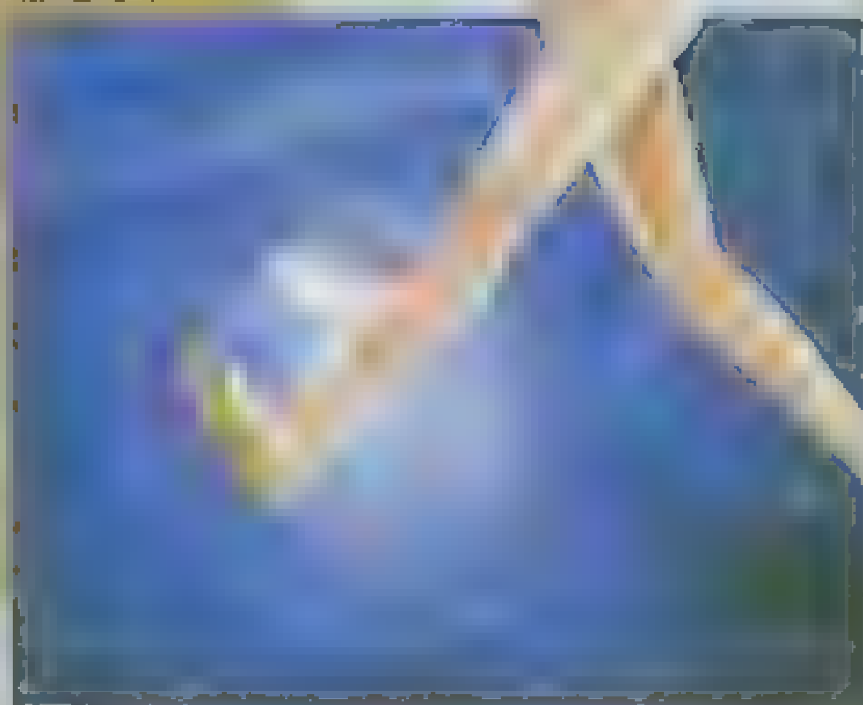
在游戏开始时，巴克会进行各部位功能及各种操作方法的说明（不过不是他那所谓的"妖精大全"）——直观的解说将会让玩家很快上手游戏，所以开始游戏时最好不要跳过这里。

CHARACTERS

巴克

CV. 渕崎ゆり子

与津一同旅行的风之妖精（不过是直到西凯尔告诉他时他才知道的……）；在巴克被人类抓住后，是津在酒店中将其救下来的，因此他才会一直缠着津不肯离开。《剑风》中少数几个能活跃气氛的角色之一，他与伊斯多洛之间的拌嘴（说是欺负对方其实更合适一些）总是能让人露出会心的笑容。巴克身上的鳞粉具有疗伤的功效，在游戏中使用的话能将津的体力恢复一半以上。



塞尔皮高

CV. 水島大宙

原圣铁锁骑士团的纹章官，现在则为了守护原团长法尔纳塞而加入了津的队伍。塞尔皮高拥有极为高超的剑术，而且非常冷静沉着。在其当初与津为敌时甚至是比使徒更难对付的对手。他的支援效果为使用附有风之元素希露芙的宝剑令敌人短时间停止行动。

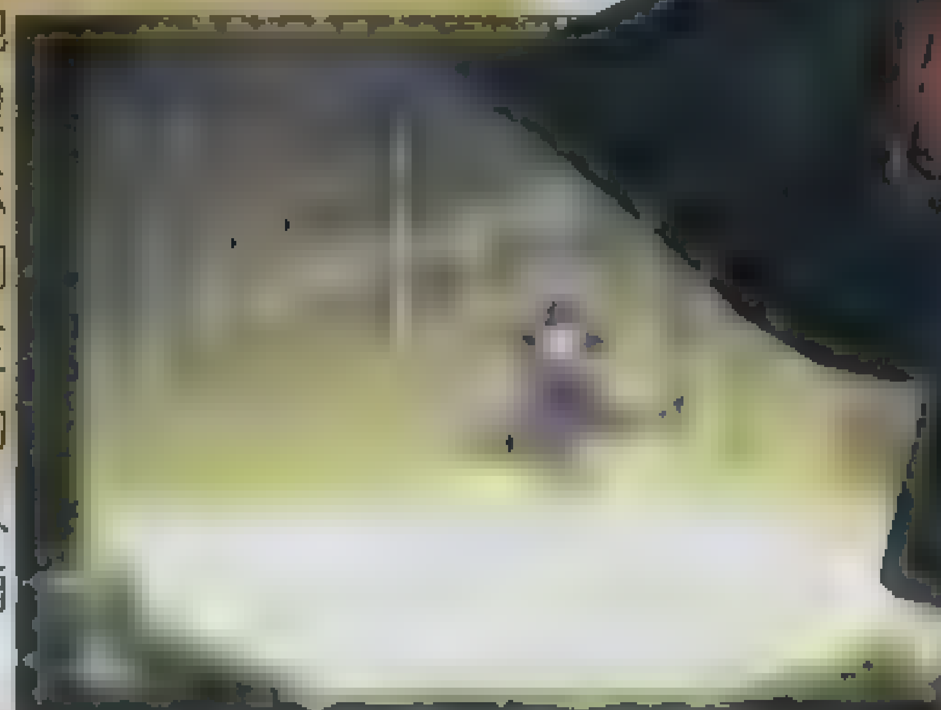




西凯尔

CV. ゆかな

灵树之馆的魔女芙萝拉的弟子，虽然只是个小姑娘但已拥有颇为高深的魔力。她受师父之命帮助津等人一同前往伊诺克村解决兽鬼袭击事件，而当芙萝拉死后，西凯尔也正式成为了津的同伴。她的支援效果为使用魔法令津的防御力提高，在遇到攻击力强大的敌人时极为有用。

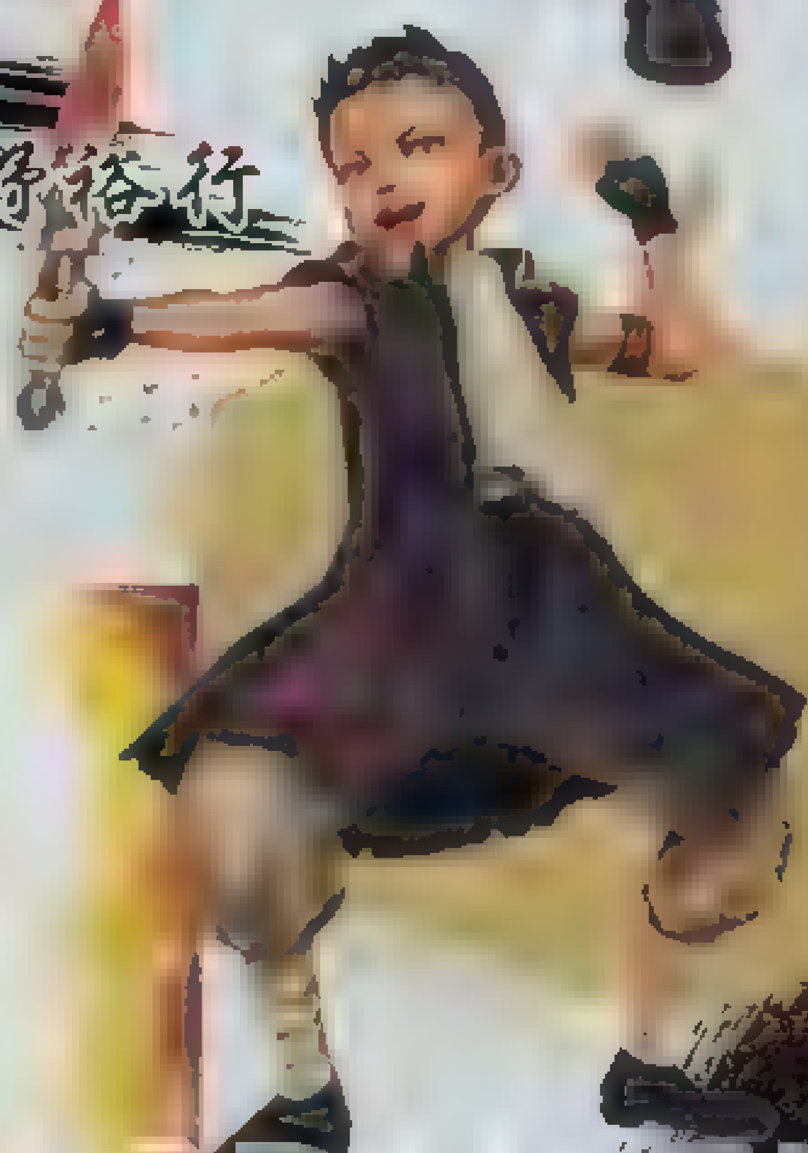


伊斯多洛

CV. 吉野裕行

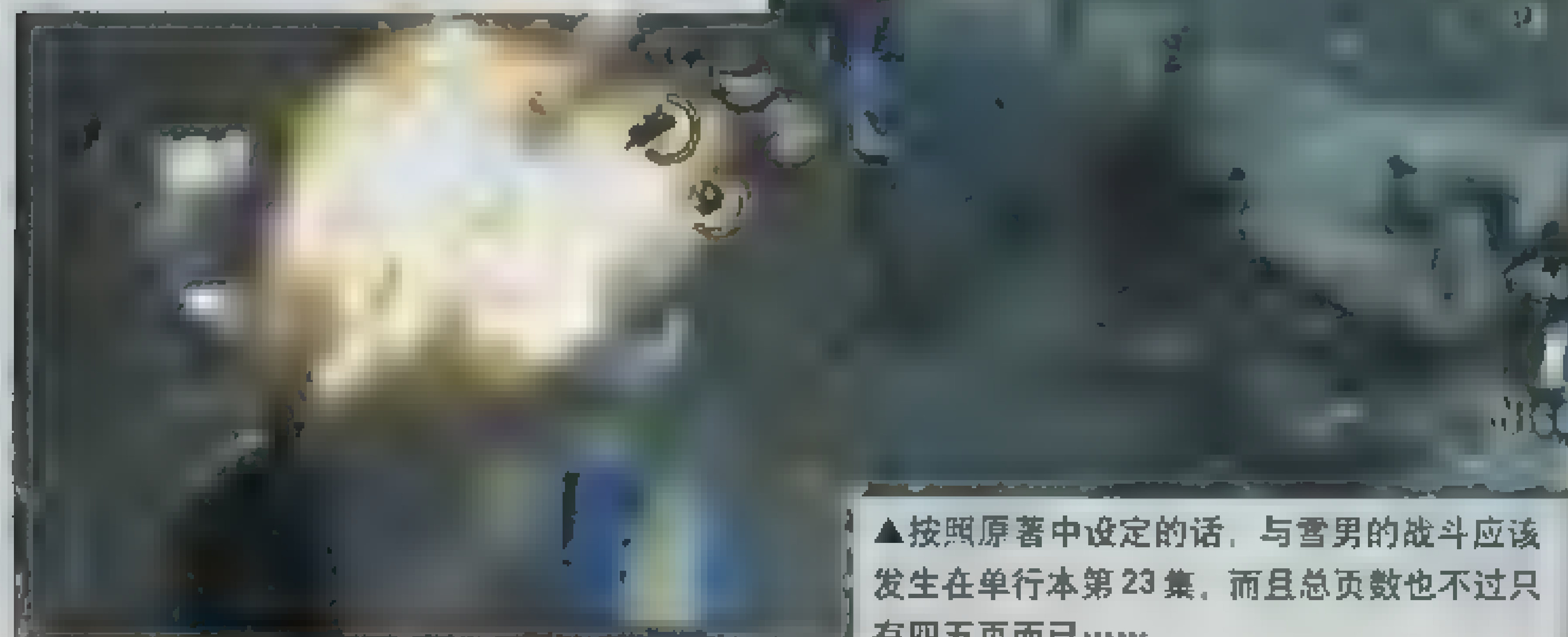
因为仰慕津的强大而加入队伍的少年，他的支援效果为使用附有炎之精灵沙拉曼达的短剑发出大范围的爆炎攻击。





Chapter 1 雪山

游戏开始时，津的目的便是守护着精神崩溃的女友卡思克，与同伴巴克等人一同前往安息之地——妖精之乡，而被厚厚白雪覆盖的山丘则是他们必须要跨越的地方，虽然说在这里会有很多雪男出现，但难度却不高，因此玩家可以在这里先熟悉一下游戏的操作方法。



▲按照原著中设定的话，与雪男的战斗应该发生在单行本第23集，而且总页数也不过只有四五页而已……



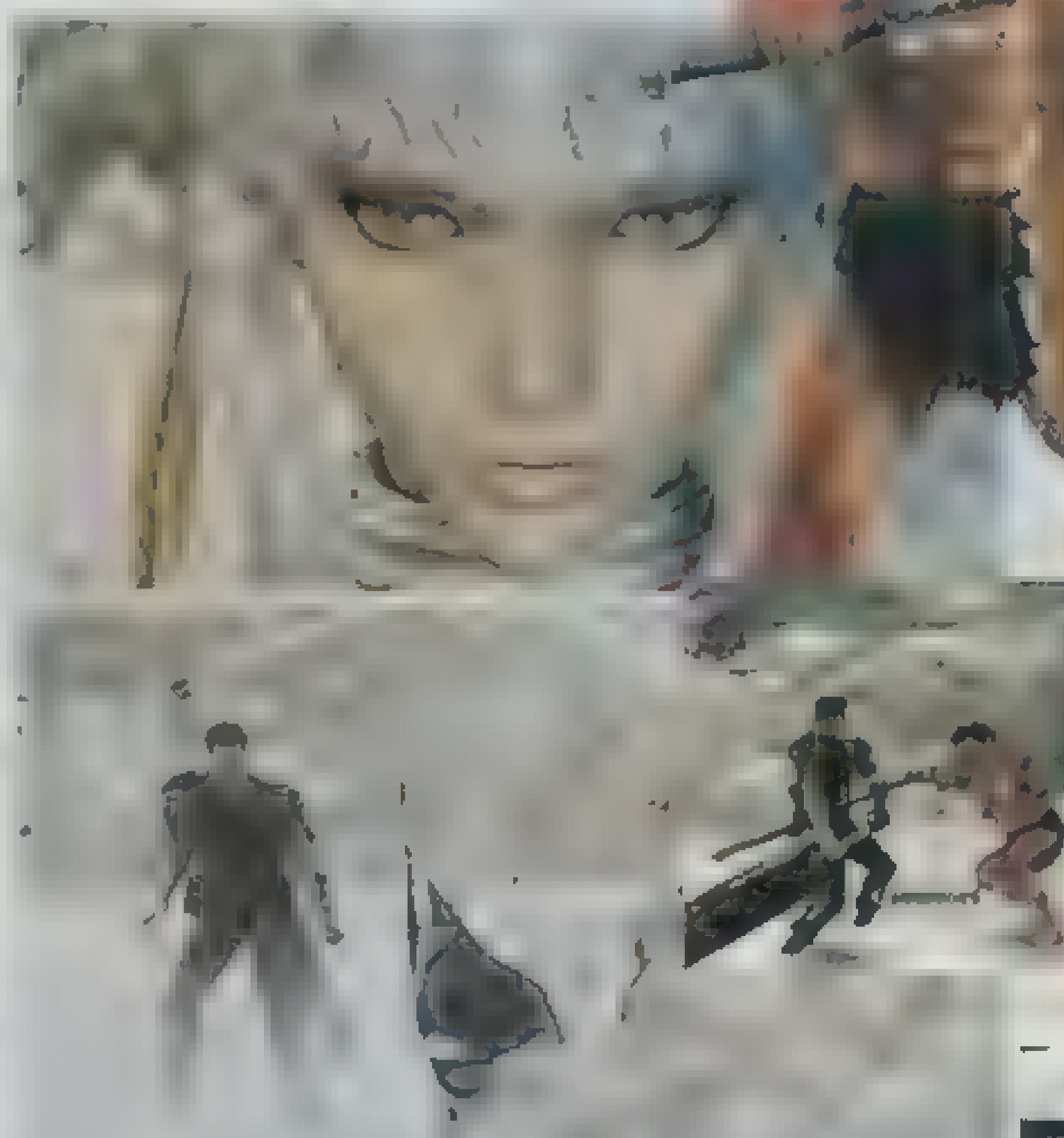
▶在游戏中，同伴有时会给玩家提出一些建议，有些对于游戏进程还有着不小的帮助。（巴克的表情还是一如既往地可爱啊）

剑之丘

高高的山丘上，数百柄剑直插于地，那是基特为在蚀之刻中惨死的鹰之团战友所立起的墓碑。而就在那里，曾亲如兄弟并肩浴血奋战，但现在却已势不两立的两人再度相遇，"千年帝国之鹰"篇也就此展开。



▲漫画中两人相遇前的一幕，这也是自蚀之刻之后两人第一次正式会面。



▲原著中极为经典的一幕

BOSS战

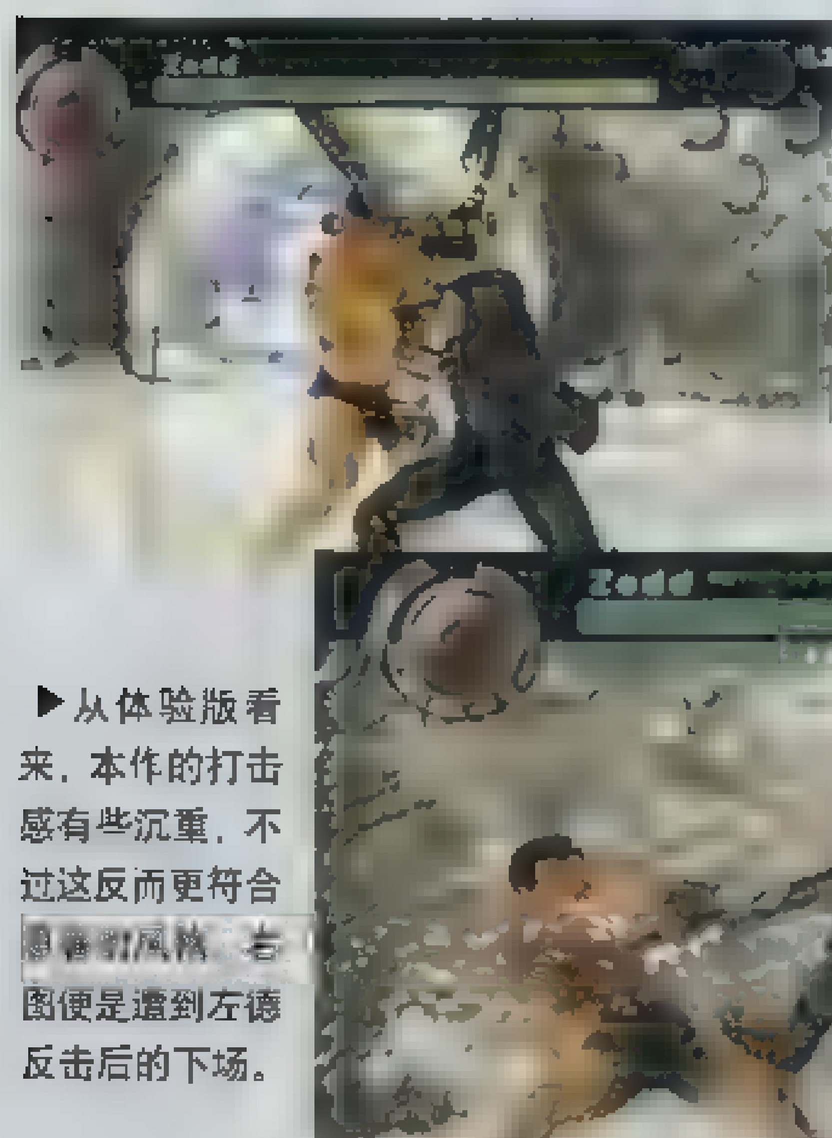
不死的左德

CV：内海贤二

在佣兵中，左德是位传说中的剑士，但真正令人恐惧的并非他斩杀数千人的实[illegible]，他的传说已经持续了数百年，因此被人称为"不死的左德"[illegible]，左德也是使徒之[illegible]，而且现在更[illegible]新生鹰之团的[illegible]将之[illegible]



与左德战斗时，Counter将是最为有效的攻击技。不过需要注意的是，左德也会使用Counter，随意进攻的话只会遭至其反击而已，因此一定要[illegible]出无谓的攻击。



▶从体验版看来，本作的打击感有些沉重，不过这反而更符合原著的风格，右图便是遭到左德反击后的下场。

将人类形态的左德击败后，他便会现出自己的真正形态——牛状使徒，而此时他的体力和攻击力都会大幅度提升，玩家一定要小心应付，不过如果是按照漫画中的设定的话，只要与其相持一段时间后，格里弗斯便会带着左德一同离开

【左德（使徒形态）】

前线狙击

仙乐传说 | Namco | RPG

PS2 2004年9月22日

下个月PS2版的《仙乐传说》(以下简称《仙乐》)就要发售了，各位玩家是不是很兴奋呢？算起来离NGC版的《仙乐》刚好一年。一年之后，Namco再次给我献上这款经典作品，真的要好好谢谢她。(^_^)有NGC版的玩家更应该试试PS2版的《仙乐》了，新增加的内容同样会让你乐在其中。新的事件、新的服装、新增的动画，让人越来越想玩到这款游戏了。对了，预约特典DVD里可是有新作《重生传说》的相关消息哦，大家可不要错过了！



追加事件

在PS2版《仙乐》中追加了不少的支线剧情，这些支线剧情与新的称号可是有很大关系的哦，既然与新的称号有关，那么也肯定与新的服装有关了，因为在NGC版中服装就是由称号决定的。当然，在新的事件中我们可以更深刻地了解角色，这也是乐趣之一。

游园地事件

在阿尔塔米拉的游园地发生的事件，在这里可以选择与谁一起游玩，看来这跟同伴好感度不无关系。要玩的话，当然是和自己喜欢的角色一起啦。(^ ^)

读书事件

在村庄中可以找到许多有关于玛蒂尔的书，如果将它们全部阅读一遍的话说不定有什么事情发生哦。

◀想必在很多村中都有这样的书架，说不定有的还藏得很隐蔽呢。

本作在阿尔塔米拉还加入了赌场的设定！在这里大家可以玩到新的迷你游戏，当然，诱人的奖品也等着大家去拿！在这里，不仅可以用钱交换物品，还可以用EX晶球和GRADE值交换！说不定大家会在这里玩得乐不思蜀呢。

▶在奖品中有的道具在NGC版里也没有。看到那个标价15万的道具了吗？既然打了问号，又这么贵，看来一定是个珍贵道具！

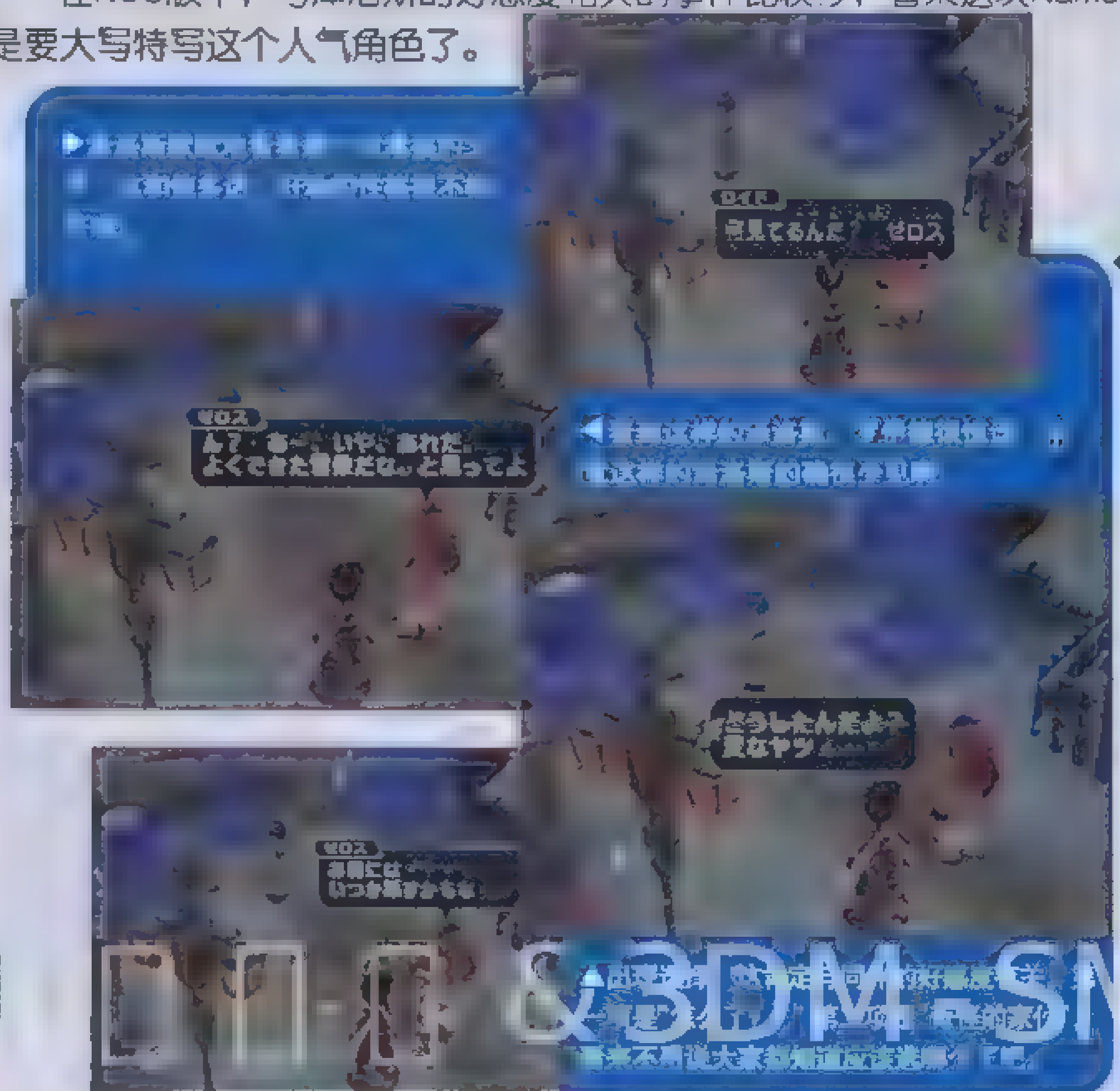
◀红桃J上画的是莉菲尔和吉尼亚斯的头像，而且表情还相当可爱呢。在游戏时看这种图也是一种享受啊。

▶很可惜，这次赌博输了，不知道要赚齐15万买到那个"？？？？"要花多少时间。

夫拉诺尔的小孩

雪原都市夫拉诺尔的街道上，泽洛斯看到一对幸福的父子，此时触及到他渴望亲情的的伤痛，在这里我们可以看到他性格的另一面。呵呵，这一定是加好感度的！

在NGC版中，与泽洛斯的好感度相关的事件比较少，看来这次Namco是要大写特写这个人气角色了。



追加技能

技能追加肯定是PS2版《仙乐》的重头，角色能力更平衡、战斗更爽快就全指望它了，相信Namco不会让广大玩家失望的。



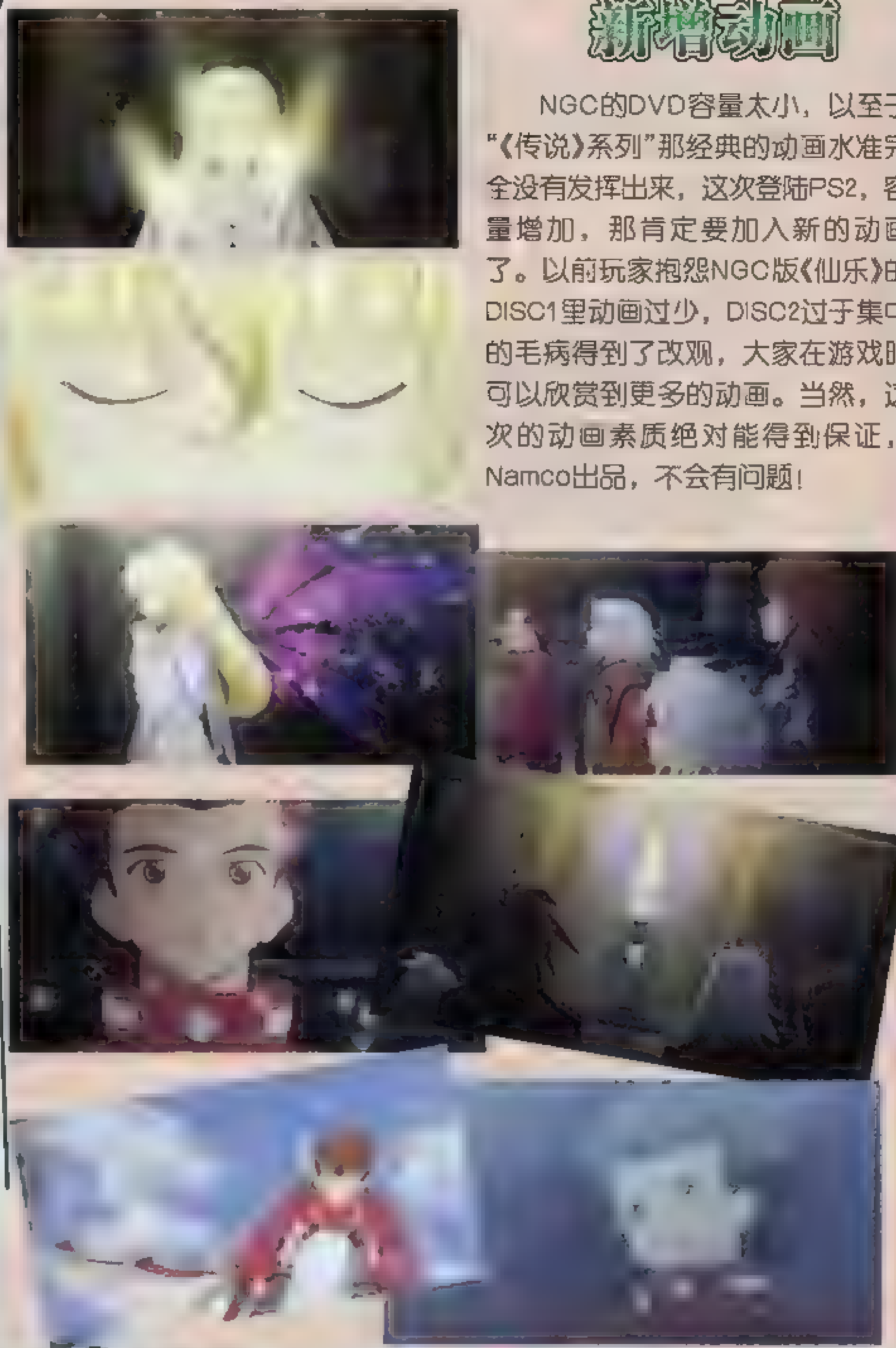
追加复合特技

既然特技都有追加，复合特技肯定也是会增加的了。众所周知，复合特技在《仙乐》中可是重要战斗系统，有了新的技就能有效地打击更多的敌人了。



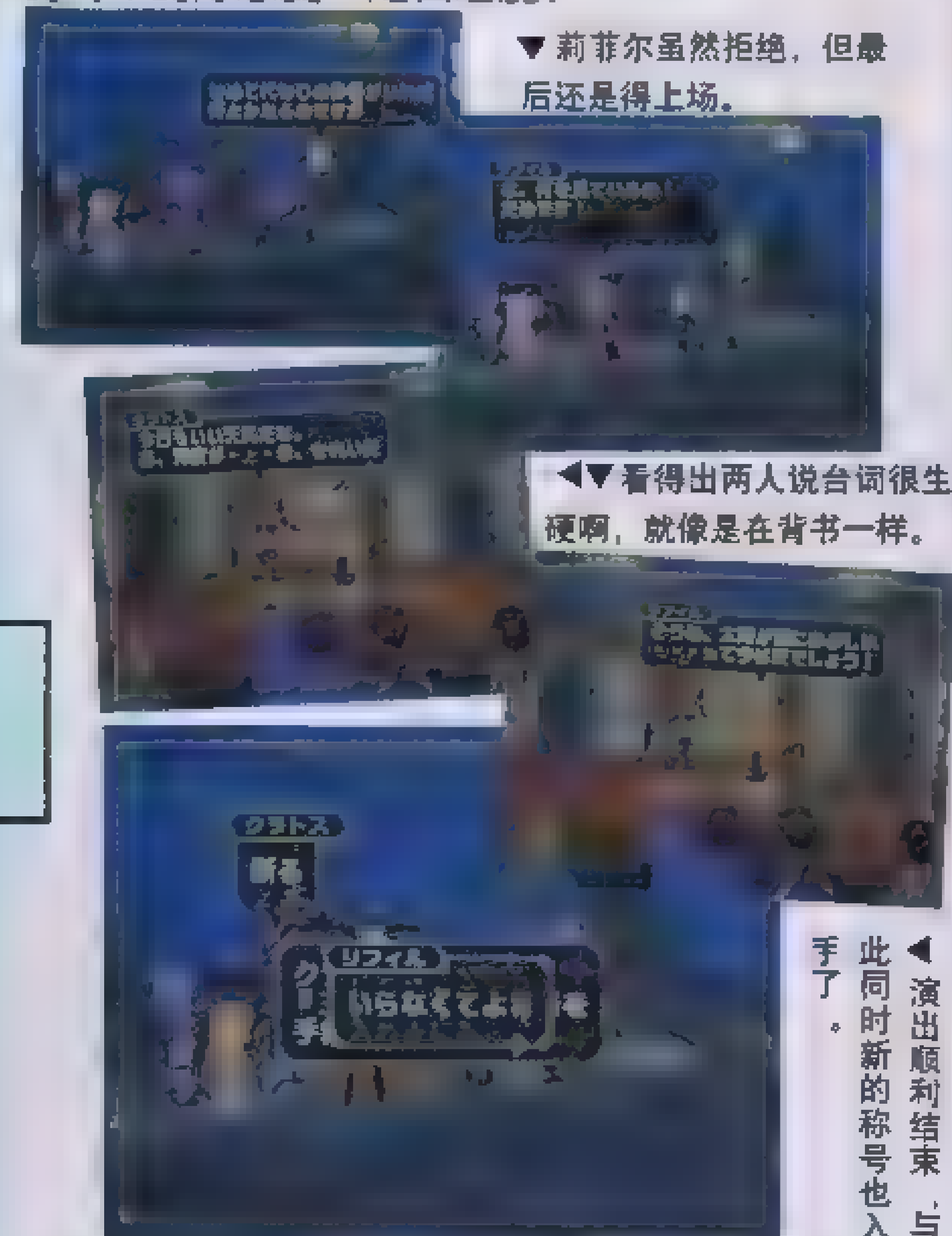
新增动画

NGC的DVD容量太小，以至于"《传说》系列"那经典的动画水准完全没有发挥出来，这次登陆PS2，容量增加，那肯定要加入新的动画了。以前玩家抱怨NGC版《仙乐》的DISC1里动画过少，DISC2过于集中的毛病得到了改观，大家在游戏时可以欣赏到更多的动画。当然，这次的动画素质绝对能得到保证，Namco出品，不会有问题！



阿尔塔米拉野外剧场

玩过NGC版的玩家肯定都知道，阿尔塔米拉就是一个游乐的天堂，到了晚上还有戏剧演出。不过这次去演出戏剧的当然是我们游戏的各个主人公了，图中进行演出的是库拉特斯和莉菲尔，看来这个事件拿到新服装的可能性极高啊！而且被选中的同伴的好感度一定会增加！



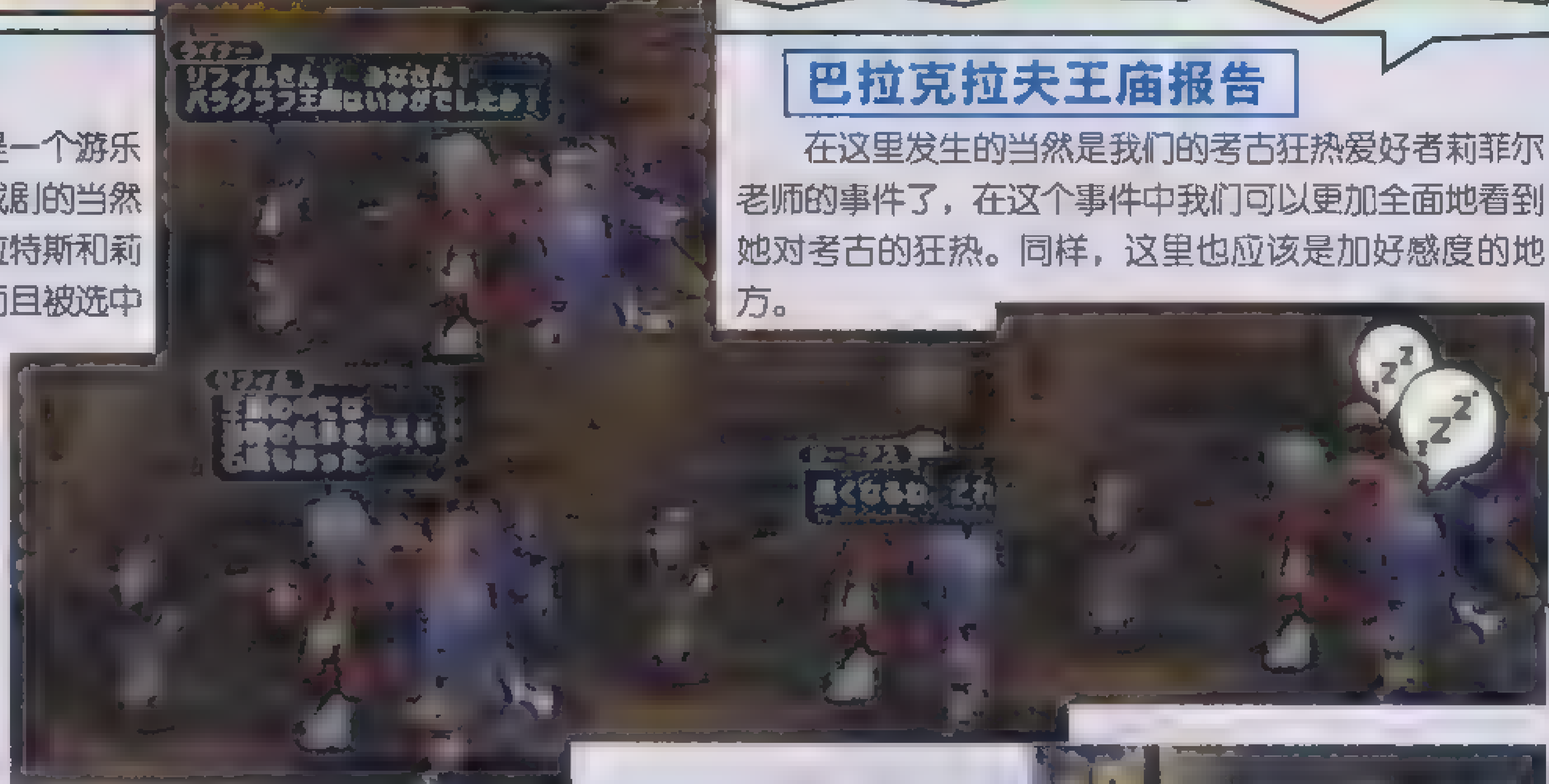
▼莉菲尔虽然拒绝，但最后还是得上场。

◀▼看得出两人说台词很生硬啊，就像是在背书一样。

◀演出顺利结束，与此同时新的称号也入手了。

巴拉克拉夫王庙报告

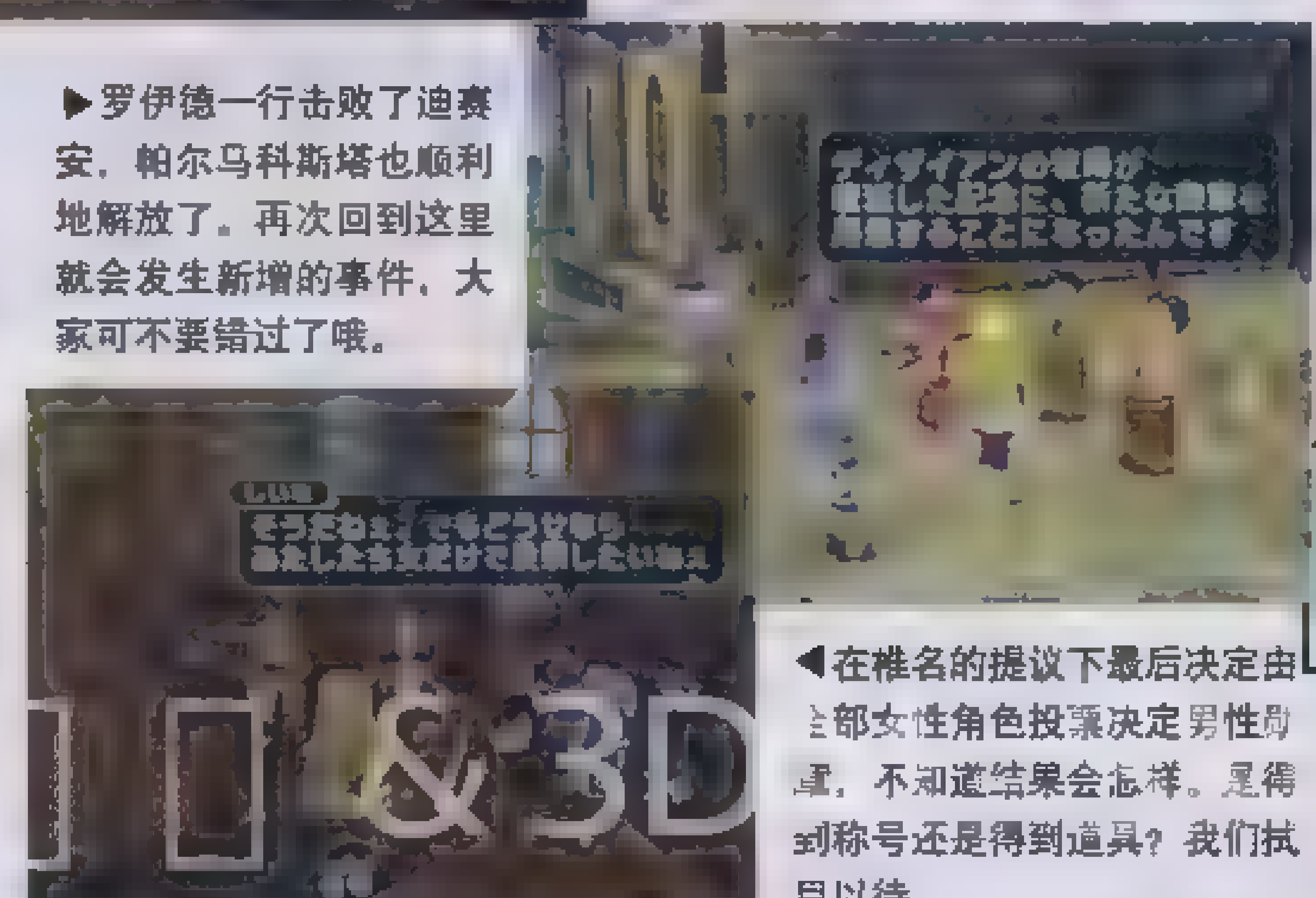
在这里发生的当然是我们的考古狂热爱好者莉菲尔老师的事件了，在这个事件中我们可以更加全面地看到她对考古的狂热。同样，这里也应该是加好感度的地方。



帕尔马科斯塔

在破坏迪赛安的人间牧场后，再次回到帕尔马科斯塔的话就会发生制作纪念勋章的事件。不过这里出现了一个小小的问题，那就是男性勋章的名字还没有决定，于是根据椎名的提议，由队伍中的女性同伴来投票决定。看来这又是与好感度相关的问题，不过说不定能得到勋章这个特殊道具哦。

▶罗伊德一行击败了迪赛安，帕尔马科斯塔也顺利地解放了。再次回到这里就会发生新增的事件，大家可不要错过了哦。



◀在椎名的提议下最后决定由全部女性角色投票决定男性勋章，不知道结果会怎样。是得到称号还是得到道具？我们拭目以待。

文 多边形

不放过一分一秒，完全分析美日版细微差别！

Gamehao 影像收录

前线狙击

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

全新超酷预告片完全解读！

许久没有新消息透露出来的《潜龙谍影3 食蛇者》，前几天在德国电玩展上毫无征兆地放出了一段全新的预告片，并且还同时放出了首次公开的英文版配音，联想起前段时间关于本作试玩版以及正式版发售日的一些捕风捉影般的传闻，似乎本作已经接近完成了？不然小岛秀夫哪有功夫制作一段又一段预告片呢？哎呀，这些事情就先别想了吧，还是让多边形带领玩家来详细解析一下这段精彩的全新预告片吧！（预告片就收录在本期Gamehao VCD中。）

潜龙谍影3 食蛇者 | KONAMI | ACT | PS2

时间：00：05

台词：几天前，郿国一个名为OKB-754的主设计部门在一次核爆中被毁。

解析：OKB-754，在军事迷中，这是一个颇为敏感的字眼，754是编号，而OKB是前苏联特殊设计局的缩写，这是一个专门研制和生产军事装备的部门，自冷战开始之后，前苏联为了巩固和加强己方的军事实力，而决心在军事科研上做大的投入，OKB部门就是在这样的背景下诞生的。由此看来，以冷战时期为背景的《MGS3》很有可能是因为这次核爆事件而展开了全部的故事！

时间：00：25

台词：根据你的回应，我已经别无选择，只能命令军队进入最高战备状态，并且展开末日决战！

解析：末日决战，这里的英文原文是Armageddon(哈米吉多顿)，这个单词来自圣经，意思是"世界末日的善恶大决战"。说出这话的人是当时的某大国首领，此言一出，难道意味着第三次世界大战的爆发？

时间：00：33

台词：这是Snake，让你久等了。

解析：经典开场台词出现，相信所有MGS FANS在听到大家明夫和大卫·海特那熟悉的嗓音时都会有一丝感动吧！不过在这里我们需要注意的是在背景中的报纸新闻标题："柏林墙"！这



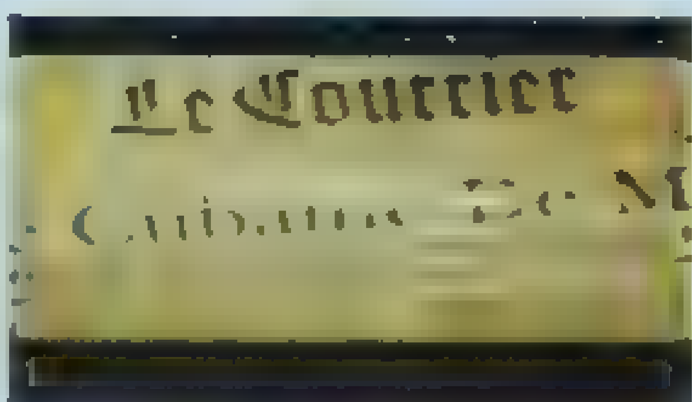
堵闻名世界的水泥墙始建于1961年8月13日，当时为了防止大量东德人民逃离东德，当局便修建了这堵长达12公里的柏林墙，另外还包括137公里长的铁丝网，116个观望台，之后还进行了四次改建和加固。柏林墙一共截断了192条街道(97条在柏林内，95条为柏林通向东德的道路)，32条铁路线，8条轻轨和4条地铁以及3条高速公路。边界上的河流、湖泊也被禁止通航，并加以监视。西柏林变成了一座孤岛，谁想在西柏林与西德之间旅行，则必须通过边境的严格检查。这种情况一直持续到1989年11月9日，柏林墙才被拆除。



时间：00：33

台词：无

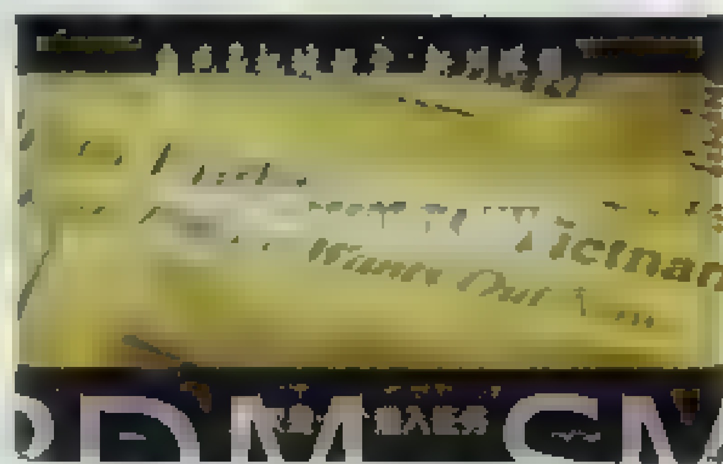
解析：这里没有台词，只有一个醒目的标语：小岛秀夫作品。不过我们还是看看背景中的新闻标题："古巴导弹危机"！在E3版本的预告片中，我们就听到过这个关键词。据历史记载，从1962年7月下半月开始，苏联以"保卫古巴"为名，把进攻性导弹秘密运进古巴，以加强对美国的威慑力量。10月中旬，美国根据U—2型飞机的侦察，得知古巴正在修建针对美国的中、远程导弹发射场。10月22日，当时的美国总统肯尼迪发表电视演说，宣布武装封锁古巴，要求苏联从古巴撤出进攻性武器，并威胁不惜使用武力，形成战争一触即发之势。苏联外交官否认在古巴有苏联导弹，并对肯尼迪讲话表示"震惊"。25日，美国在联合国展示了在古巴的苏联导弹和发射场的照片。26日，当时的苏联领导人赫鲁晓夫给肯尼迪一封秘密信件，提出愿在联合国监督下从古巴撤出进攻性武器，并表示不再向古巴运送这种武器，交换条件是美国撤销对古巴的封锁，并保证不再入侵古巴。27日，肯尼迪复信赫鲁晓夫并发表白宫声明，要求苏联在联合国监督下从古巴撤出导弹，美国保证不入侵古巴。28日，赫鲁晓夫回函，表示已下令撤除在古巴的核武器，并同意让联合国代表到古巴核实。11月1日，古巴领导人卡斯特罗发表电视演说，宣布拒绝联合国视察，并提出维护古巴主权和领土完整的5点要求。11月8—11日苏联从古巴运走了42枚导弹，并在公海上接受美国"船靠船的观察"。20日，肯尼迪宣布赫鲁晓夫答应将在30天内撤走在古巴的全部轰炸机，同时宣布美国取消对古巴的海上封锁。12月6日，美国国防部宣布苏联轰炸机撤出古巴。至此，古巴导弹危机遂告结束。



时间：00：41

台词：这次是一次潜入行动。

解析：台词自然无需深入分析，而背景的新闻标题让我们侧目："越南战争"！1954年日内瓦会议后，美国向南越派遣大批军事人员，将"美驻印支军事援助顾问团"改为"美驻南越军事援助顾问团"，逐步取代法国殖民主义在南越的地位，并扶持西贡傀儡政府，镇压越南人民。1961年5月，美国派遣"特种作战部队"进入南越，发动所谓"特种战争"。在越南南方民族解放阵线的沉重打击下，美国和南越伪政权策划的"特种战争"彻底破产。1964年8月2日，美国驱逐舰"马多克斯号"公然侵入越南领海，进行武装挑衅。8月4日晚，华盛顿再次宣称美国军舰遭到越南鱼雷快艇的袭击，制造了所谓"北部湾事件"。5日，美国以此为由，出动64架飞机对越南北方的义安、鸿基和清化等地区实施狂轰滥炸，把侵略战火扩大到了整



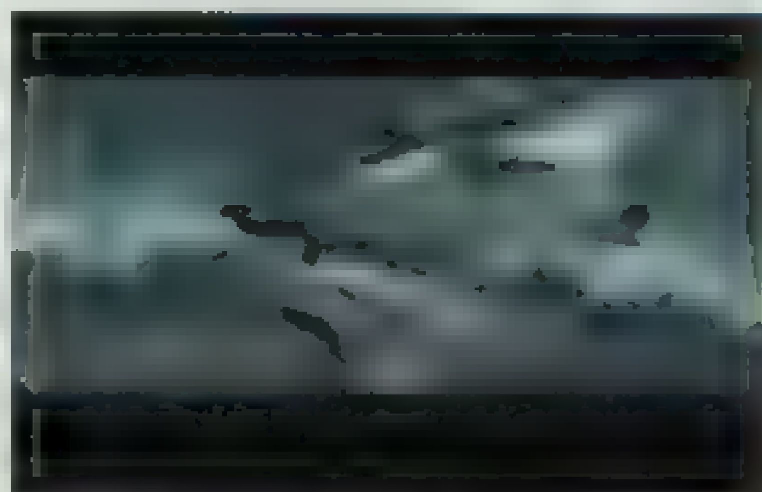
个越南。美国对越南的空袭历时4年零3个月，空袭共10.77万次，投弹258万余吨。在面积15.9万平方公里的越南北方，平均每平方公里投弹16.2吨。1968年11月1日，在越南军民的英勇抗击下，美国被迫宣布停止轰炸。美国在越南实施的"局部战争"遭到了可耻的失败。

时间：00：45

台词：根据记录，你已经死了，Snake。

解析：同样，我们先看看背景中的新闻标题："人类登月"！1969年7月20日，美国宇航员尼尔·阿姆斯特朗和埃德温·奥尔德林乘"阿波罗11号"宇宙飞船首次成功登上月球，实现了人类登上月球的梦想。结合前面几篇历史新闻标题，这也许就暗示着本作发生在1961年到1969年之间，果然是一个在敏感时期发生的敏感故事啊！

接着再来看看这一句台词，英文字幕是"You're a ghost, Snake. In every sense of the word."，日文字幕是"スネーク，そこでの君は文字通りゴ ストなんだ。"这里有着小小的一点差异，按照英文直译是"你是个不折不扣的幽灵"，而按照日文直译就是"根据文字记载你是个幽灵"，

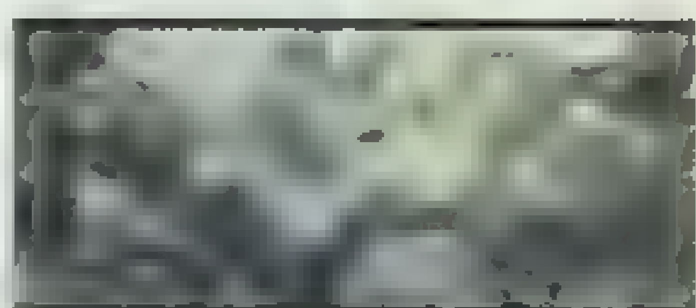


我们推测一下也许这个骷髅涂彩的Snake是在执行第二次任务，而根据第一次任务的记载他已经死去了，至于为什么会有这样的推论，请您继续往下看。

时间：00：56

台词：无

解析：这里出现的就是著名的"雷鸟"型轰炸机，在这个画面中是这个系列中



的战略侦察机SR-71A型，这种机型于1964年底正式投入使用，当时的美国总统约翰逊还曾公开对外宣布美国拥有这种可以在超高空飞行，拥有超高雷达回避系统的战斗机型。而在随后的镜头中，Snake正是被装在D-21型单人飞行器里投了下去。(不禁想起PS版中Snake被装在空鱼雷中发射出去的情形。)

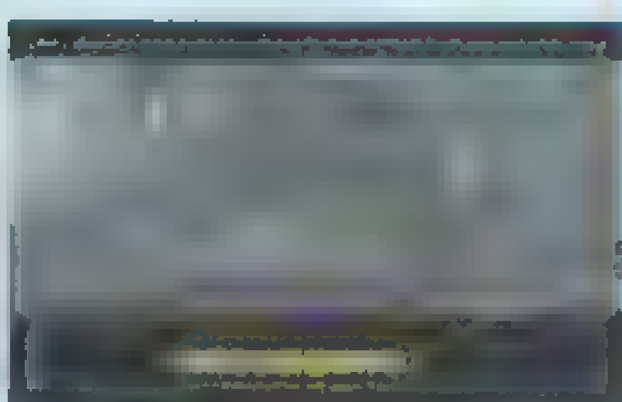


▲D-21型单人飞行器(左)和SR-71A型战略侦察机(右)。

时间：01：20

台词：展现你的爱国精神吧！

解析：又一种落地方式！在E3预告片中，Snake是在白天从高空使用"高跳低开"式跳伞降落到制定地点，而这一次却是在晚上被直接"发射"到指定地点，难道说游戏开场在这里进行了大幅修改？不，不可能，我们宁愿相信这是两次任务不同的落地方式，看来这次Snake有得搞了！



再看台词，英文原文是"Show your patriotism."，而在日文版中却根本没有这句台词！为什么会有这么大的差异呢？我们不得而知，但愿这里不会影响重要剧情。

时间：01：39

台词：如果这样的武器被泄漏出去，不久所有国家都会加入到你夺我抢的战争，冷战就会结束，而整个世界都会被战火吞噬！

解析：在画面中，一旁的Snake正警惕地观察着周围，而索科洛夫博士正在把设计图稿扔进火堆里销毁，脸上带着无奈、恐惧、害怕和依依不舍。台词里提到的"这样的武器"也许就是由索科洛夫博士设计的Metal Gear，它具有引发全面核战争的力量！难怪索科洛夫博士会因此而感到害怕，可是要亲手毁掉自己的智慧结晶，难免有些于心不忍，这种复杂心境的写照就在博士那被炉火照亮的脸上！

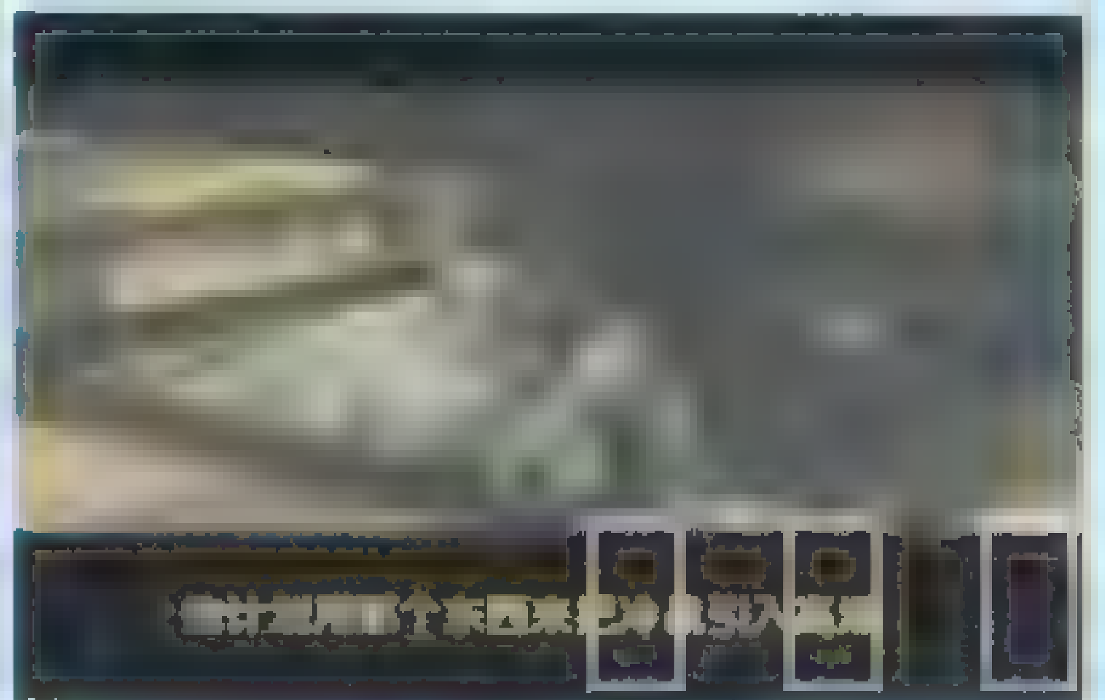


时间：01：39

台词：他计划用那个东西来把冷战引入高潮。

解析：Snake从一个管道中钻了出来，别看这个小小的动作，它正式宣布了"《潜龙谍影》系列"的主角再也不用像一条海蛇那样从水里钻出来，而可以像一条真正的蛇那样从洞里面钻出来了！实实在在地大改变啊！(GOUKI：汗……)

还是来看看台词吧，"那个东西"的原文是"Shagohod"，多边形很遗憾没有找到这个单词的来历，只能猜测这可能是一种武器的名字代号，而这个武器的威力足以"把冷战引入高潮"！难道这就是本作中的Metal Gear吗？看来这个谜底要等到游戏发售才能解开了。



时间：01：55～02：30

台词：《MGS3》标志性宣传语

解析：这里出现的字幕都是诸如"再现MGS"、"在伪装中生存"等字眼，揭示了本作中所要展现的主题，作为整个预告片的第一个高潮部分，急速切换的镜头让人看了目不暇接热血沸腾，不过我们可不能错过关键部分：

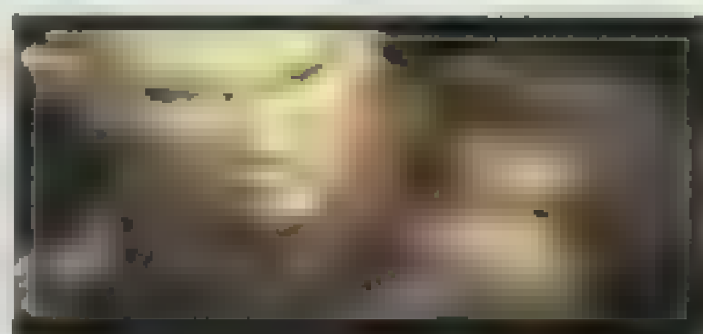
1.(01：58)这个正在驾驶摩托车带领Snake逃离追捕的女人，我们在106期的前线中就做过介绍，从当时的资料来看，这名名叫EVA的女性是一个双重间谍，并且拥有强力的拳击技术，不过作为上校情人的她，为什么会和Snake站在一起呢？

2.(02：04)追赶Snake的东西出现了，就是



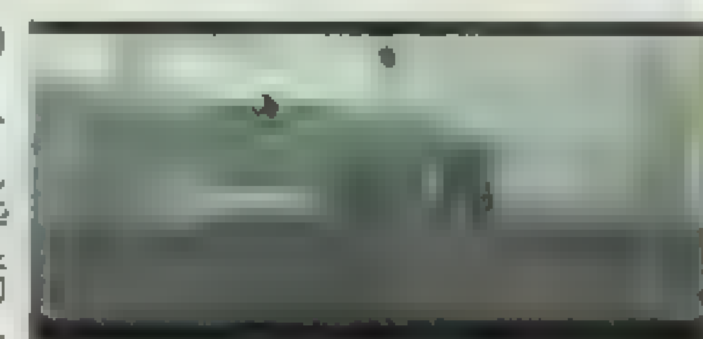
本作的Metal Gear！这个看起来像战车的庞然大物居然拥有极为灵活的机动性，看来这次Snake的对手比以往要更加难缠啊！

3.(02：07)年轻时的左轮！看起来他也在驾驶着摩托车追赶Snake，难道说Snake又拿走了某样关键道具而引得这帮人穷追不舍？

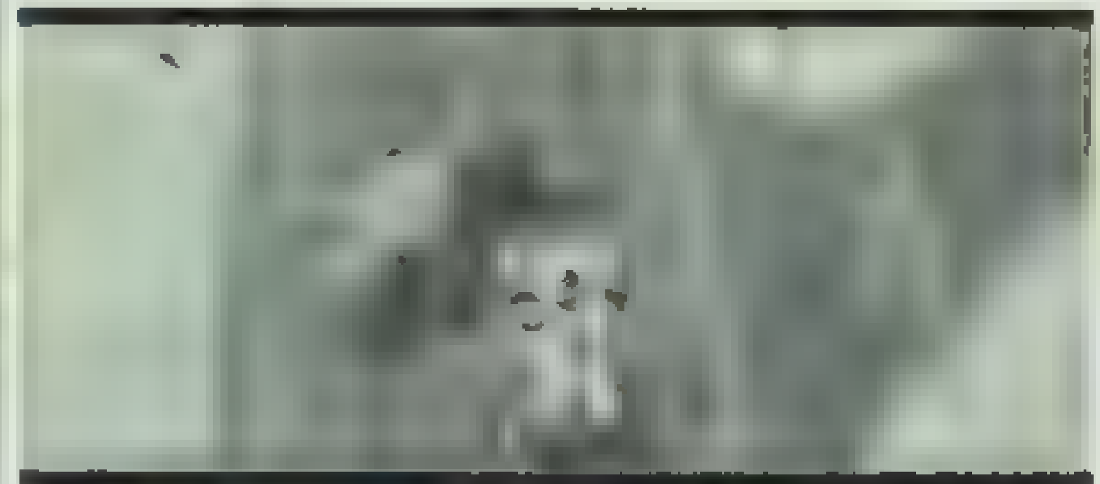


4.(02：09)上校再一次出现，满脸伤痕加上凶狠的眼神，让人不寒而栗，似乎他正在驾驶Metal Gear追赶我们的英雄？

5.(02：18)摩托车"怦"地一声撞开栅栏门逃出重围，而身后还有驾驶着飞行器的敌兵紧咬不放，这种单人飞行器在二战中曾被德国研制出来，不过还未正式投入使用战争就结束了。



6.(02：25)一架吨级军用运输机正停在跑道上，迎面而来的Metal Gear却毫不费力地轻松将这个庞然大物撞翻在地，这个"怪物"的威力由此可见一斑！



这个部分的最后，出现"Live MGS"字样，意即"经历"、"体验"MGS，给人以身临其境的感觉。

时间：02：30～03：10

台词：A："你知道有一名郾国的士兵在一周前投奔到贵国吗？"

B："这名士兵是谁？"

A："她的名字是The Boss。她是活着的传说，在第二次世界大战期间，正是她带领我们取得了那场战争的胜利。"

B："你是说"那个"Boss？你们特种部队的缔造者？"

A："是的，就是她！并且她随身携带了两枚微型核弹头。"

B："The Boss携带了两枚微型核弹头？"

A："恐怕是的……我想这是她带给她新主人的礼物。"

解析：从对话人的嗓音来判断，这两个人就是在开始时对话的两国首脑，这段对话揭示了已经有两枚核弹头流失了出去，而携带着这两枚核弹的就是The Boss，看过106期前线的朋友一定知道这个比Snake还要厉害的人物，而从画面中看来，她的装束居然是标准的Snake装，除开军服之外，最显眼的莫过于那根头巾了！根据目前的资料来看，这个人是Snake一直很尊敬的人，而在这个画面里的Snake是没有头巾的，难道Snake的头巾是因为崇拜或者怀念这个曾经他深爱的女人而戴上的？

而在日文版的对话里，这里的台词又有些许差别，在日文版中，第一句的直译是"你知道一周前我方有一名士兵逃亡了吗？"，第三句的直译是"在二战期间，她集合了联合国内的优秀士兵，带领我们取得了最后的胜利！"，最后一句的直译是"遗憾的是……这应该是你逃亡到那边所带的'土特产'吧。(言下之意：但是它现在归我了)"。特别是最后一句，所造成的差异足以让我们怀疑这一段对话根本就重新剪切后的结果！小岛秀夫玩弄这种把戏不是第一次了，我们不得不提防啊。



时间：03：10～03：42

台词：Snake："Boss？这是什么？"

The Boss："我刚刚投靠了他们这边。"

Snake："为什么你要叛变？"

The Boss："我没有叛变，我只对我的信念效忠至死！"

解析：这是继E3预告片之后，Snake和The Boss的第二次正面对话，不过根据各种条件来判断，这次对话似乎还发生在那一段预告片之前。日文版在这里也有细微的变化，那就是日文版中根本没有"我没有叛变"这句台词！不知道这种处理意欲何在，小岛啊小岛，你果然在玩弄我们啊！



随后的桥段中，Snake与The Boss展开了近身肉搏，不过和上次预告片中的一样，Snake完全不是The Boss的对手，(03：27)The Boss一瞬间将Snake手中的枪拆为两个部分，令Snake失去了防身武器，并一下就让Snake倒在地上；(03：42)Snake被迫进行肉搏，可是The Boss只用了两、三招就反擒住Snake，并毫不留情地将他的左手劈至骨折！我们的英雄Snake难道就这么地不堪一击？



时间：03：44～04：30

台词："东西两方紧张对峙关系目前还停留在冷战状态的原因是他们互相惧怕对方的力量，但那个东西的力量已经超过'威胁'的层次，它将'威胁理论'的概念变得完全毫无意义。"

"这意味着狐狸部队会被消灭？""不，狐狸仍旧会比猎犬快一步。"

"恐怕你必须得给我一些证据以证明你和他不是一伙。"

解析：第一句台词揭示了冷战的真正内因，而目前仅仅维持在冷战状态只是因为冷战双方都害怕双方巨大力量的碰撞会引起不可挽回的后果，而"那个东西"——也就是Shagohod则完全可以破坏这个理论，意思就是说，谁一旦拥有了这个武器，谁就能取得这场冷战的最终胜利！而在日文版里，这里两句台词是"Shagohod已经把恐吓变成了实际的威胁，它已经无法阻止了"，意味着第三次世界大战已经不可避免了？

第二句台词则明显是拼接起来的对话，狐狸和猎犬还将继续缠斗下去，但是猎狐犬(Foxhound)是什么时候诞生的呢？

第三句台词也许是针对The Boss的，不排除她有可能一直在暗中帮助Snake。

(03：58)上校在飞机上不顾左轮的劝阻，义无反顾地发射了一枚核弹，这与E3预告片中，负伤的Snake亲眼目睹核爆的桥段遥相呼应，原来这一次核爆是上校发动的？



(04：11)The Boss又以迅雷不及掩耳之势用一记肘击击中Snake的肋部，并打断了Snake的肋骨，随后将其扔到桥下。这一举动是为了致Snake于死地，还是有意给他留了一条生路？



(04：29)在镜头的切换中，Snake和The Boss同时伸出手来，似乎对对方有些依依不舍，可以看到这里The Boss已经取下了头上的头巾，而包裹着Snake骨折左臂的似乎就是这条头巾，难道他们之间真的有非同一般的"超友谊"关系？(GOUKI：冉汗···)



时间：04：45

台词："随波逐流吧！我只能留在这里。"

解析：随着Snake被激流冲走，The Boss说出了"随波逐流吧"这句意味深长的话。而后一句在这里多边形采用的是日文版的翻译，在英文版中这里的原句是"My place is with them now."意即"我现在和他们站在一起。"乍一看两句话完全不同，不过仔细分析起来这两句话表达的意思是一样的，由于The Boss已经投靠了他们那边，所以必须得和他们站在一起。随后游戏标题出现。



时间：04：49

台词："密语是：'谁是爱国者？'回答'La-Li Lu Le Lo'。"

解析：在整个预告片接近尾声的时候，最为诡异的台词出现了，在《MGS2》中就出现过"La Li Lu Le Lo"这几个令人莫名其妙的字眼，而在《MGS2》结尾时，也透露出"爱国者"这个在100年前就死去的幕后权利组织，难道在《MGS3》中会揭露"爱国者"的真正面目？









PS2 红侠乔伊

总分27 黄金珍藏





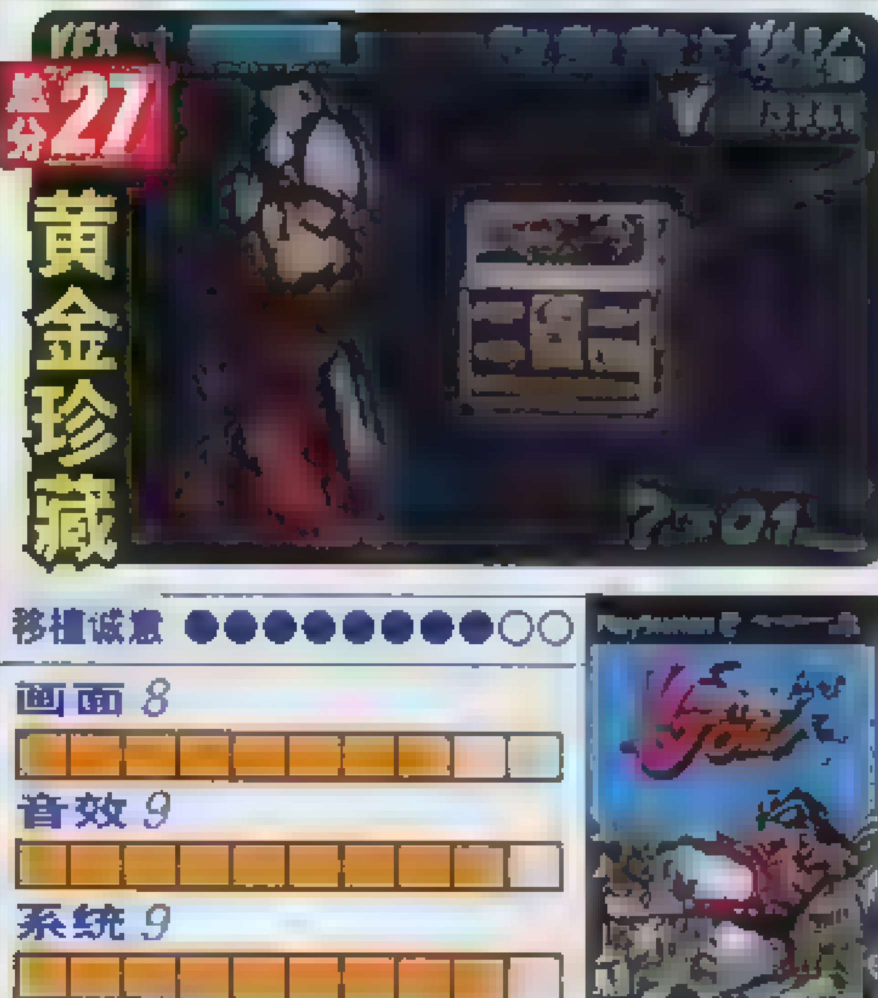
移植诚意 ●●●●●●●●○○
画面 8
音效 9
系统 9

游戏译名
游戏机种
游戏评分
游戏截图
推荐程度
24–26 热血推荐
27–30 黄金珍藏
游戏特色
游戏封面
项目评分

泰坦按

《红侠乔伊》移植到PS2，素质相当不俗，因为普及量的关系，原先没有考虑过本作的动作游戏爱好者如今不妨一试，胜负师本期也专门制作了强势攻略。接下来GBA上也出现了黄金珍藏级作品：《召唤之夜 铸剑物语2》，值得RPG玩家认真体验。PS2的大作《幻想水浒传Ⅳ》如期发售，虽然没有获得太高的分数，但游戏本身的可玩性仍然不低，本作的画面进步不大，人设也不尽完美。《KOF》3D版本登陆PS2，得分为22分，游戏的素质应该说不低于小编们的预想，推荐给系列爱好者们体会一下。Xbox玩家可以玩玩《Sudeki》，这是一款风格比较奇特的RPG。总体来说，这半个月的好游戏不少，Enjoy them!

PS2 红侠乔伊





移植诚意 ●●●●●●●●○○
画面 8
音效 9
系统 9

胜负师 推荐



本作的NGC版曾给玩家很多惊喜，出色的创意和超高的游戏性令人折服，黄金眼也曾给出“黄金珍藏”级的高分。本次移植基本让人满意，如果非要给PS2版找找碴，那么全程一两处不易察觉的跳帧算是与NGC版的小差别，不过画面流畅度并没有像不少人担心的那样出现问题。而且但丁与其他隐藏角色一样特色鲜明，5个角色加5个难度的耐玩度与低廉的售价相比十分超值。喜欢挑战的ACT玩家切勿错过。

阿修罗 推荐



这次的PS2版移植制作得相当出色，画面、特效和手感与NGC原版相差无几，原本预计会出现的缩水或者拖慢现象完全没有出现，对于期待这款游戏很久的PS2玩家来说无疑是一大福音。不过虽然说移植度很高，但是因为两大主机的控制器差别实在太大，所以熟悉原来版本的老玩家在刚上手时可能还是会出现不适应的情况。PS2版除此之外的最大吸引点当然就是但丁了，一些独特的招式让他具备很高的魅力。

GOUKI 推荐



2D动作游戏的神作&集大成者，本作能够让你重新体会2D ACT的真正含义，将制作者的奇思异想巧妙地融入游戏当中，各种特技的演出效果极尽挑逗玩家之能事，画面极度炫目，操作感无可挑剔。不同难度的设置满足了不同程度玩家的需要，不同角色之间的特性也让玩家毫无怨言地一次又一次投入这场喧哗甚至有些嚣张的老式英雄救美的故事中去。当然了，酷哥但丁的友情演出也为本作增加了些许票房保证。

DVD-ROM■Capcom■VIEWTIFUL JOE: A NEW HOPE■ACT■2004年8月24日■1人■无对应周边■105KB

GBA 召唤之夜 铸剑物语2





武器丰富度 ●●●●●●●●●●
画面 9
音效 9
系统 9

铭风 推荐



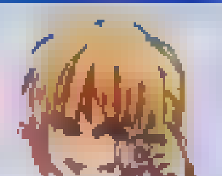
“《铸剑物语》系列”利用其独特的玩法吸引了许多玩家。本作的画面素质依然优秀，无论是角色的半身像还是战斗中敌兵的形象都十分漂亮。战斗系统延续前作，但游戏最大的特色——锻冶做了些许变动。由锻冶材料代替秘传的做法显得更加合理。除此之外还增加了强化选项，能替武器增强能力和附加技能，大大提高了锻冶的乐趣。游戏迷宫数较少，迷题种类少且不复杂，适合各种类型的玩家。

邪魔天使 推荐



这是一款让人感到快乐的游戏，玩的时候自始至终都能让玩家保持一种继续游戏的冲动。武器的耐久度这次虽然不能在战斗后回复，但总的来说并不影响游戏的进程，反而有种“应该就是这样”的感觉。全手动的战斗让人感到非常爽快。用各种强力矿石打造强力武器完全是刺激玩家进行游戏的动力，当打造出一把华丽强大的武器时，那种感觉是非常振奋的。另外，游戏的支线很丰富，收集要素也非常多。

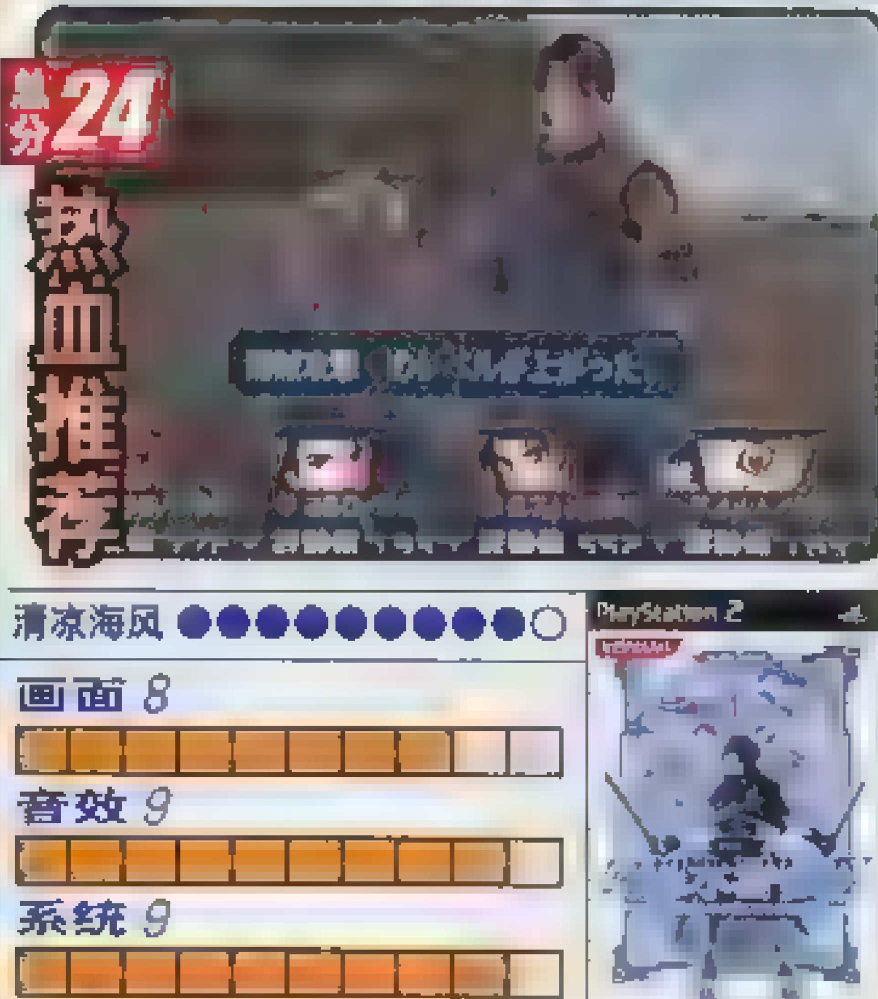
LIKY 推荐

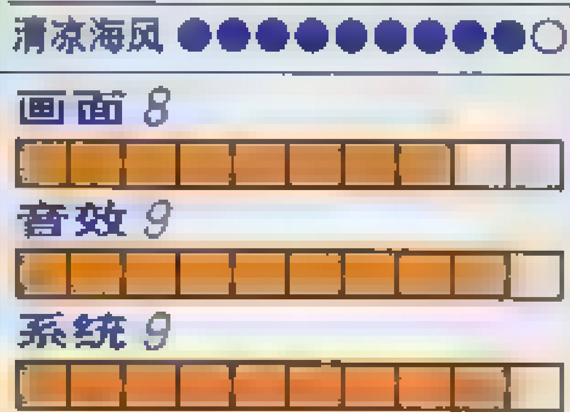


进入游戏立刻就被那鲜艳亮丽的画面所吸引，差点让我以为是《黄金太阳》，这与前作那灰暗的风格完全不同，看起来非常舒服。游戏的系统进化明显，武器加入了必杀技的设定，战斗更加喧哗，也更爽快，尤其是人物加入了语音后玩起来投入度更高。作为游戏招牌卖点的武器锻造部分，这次也加入了更多的新花样，比如可以加入各种材料使武器具有附加属性或必杀技，使得锻造的魅力得到进一步提升。

卡带（128M）■Banpresto/Flight Plan■サモンナイト クラフトソード物语2■A·RPG■2004年8月20日■1人■无对应周边■自带记忆功能

PS2 幻想水浒传Ⅳ





清凉海风 ●●●●●●●●●○
画面 8
音效 9
系统 9

猫太 推荐



游戏继承了系列的传统设定：读盘时的角色跑动、简单易懂的界面、根据地的建设，这些能为不少FANS带来怀旧的味道。由6人登场的战斗变成4人并没有失去原来紧凑的战斗气氛，合体技和协力纹章变得更重要。当然，系列经典的“收集108星”系统依然充满乐趣。拥有如此多角色的好处就是无论玩家喜欢怎么样的游戏角色，相信都可以在当中找到合适的类型。不满的地方是OPENING竟然不是动画。

纱迦



游戏的舞台是一望无际的海原，以往的本处地变成了船内，令人颇感新意。比起前作来，画面没有进步，这点给人的第一印象很不好。音乐保持了定水平，声优的演出也颇令人满意。但本作没有精美的动画片头，实在是令人失望。游戏的难度不高，无论是战斗还是收集108星都不难，即使第一次接触这个系列的玩家也可以轻松打出好结局。想了解“《幻想水浒传》系列”的魅力，不妨就从本作开始。

邪魔天使



虽然人设的质量严重下降让人觉得不爽，但游戏并没有让玩家失望。游戏的剧情还是不错的，一波三折，让人深入其中。游戏中还能碰到一代的人物，并且还能让他们加入，这不得不说让一些老玩家备感亲切，更能让人理解一些前作的情况。游戏的不足在于由于帧数不足，所以无论是普通行动还是战斗时的人物动作都略显僵硬，3D的迷宫让人走起[illegible]有些[illegible]晕，另外，[illegible]使用[illegible]让一些[illegible]

DVD-ROM■Konami■幻想水浒传Ⅳ■RPG■2004年8月19日■1人■无对应周边■99KB

格斗之王 最强冲击



操作爽快感 ●●●●●●●●○○

画面 7

音效 8

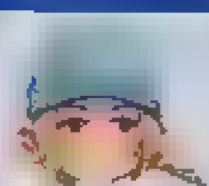
系统 7





沙罗 推荐

自E3展以来，就一直没有对本作抱有什么期望。不过实际上手之后发现，游戏本身的素质多少比预想中的要高出一些。由于游戏保留了2D的大部分系统，所以帧数不足、动作过快等问题非常明显。不过，由于本作"STYLISH ART"系统的出现，令游戏的玩法和可塑性增强了许多。许多在2D版中不是太好用的角色，在本作中都得到了质的强化。《KOF》的FANS只要不是太排斥3D格斗，都可以尝试一下本作。



纱迦 推荐

初玩时觉得人物动作很飘，手感平平，加之玩法和之前的作品完全不同，很有些抗拒情绪。但深玩之后便发现了游戏并非一无是处。新加入的STYLISH ART是游戏的重要系统，不但变化繁多而且威力不小，使得游戏有"攻强守弱"的趋势。各种各样稀奇古怪的服装和颜色是游戏的最大卖点，部分搭配实在够强。总的来说，这次《KOF》的3D化还算是比较成功，希望能够早日玩到续作！



胜负师

这款"《KOF》系列"十周年纪念作品的表现只能算是一般般。人物、场景在3D化之后虽然没有明显缺陷，但角色动作较为生硬，表情等细节也没有很好地进行处理。在3D画面2D玩法的格斗游戏中，本作的系统设计得算是中规中矩，只是新意不足。手感调整得还不错，比较适合手柄操作。而各种模式和丰富的隐藏要素也都是为家用机玩家设计的，耐玩度尚可，只是对战性与平衡性的把握上不太到位。

DVD-ROM■SNK Playmore■KOF マキシマムインパクト■FTG■2004年8月12日■1～2人■无对应周边■100KB

Sudeki

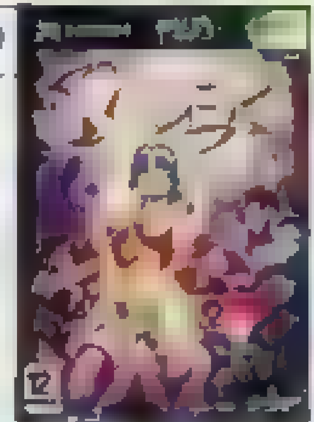


创新度 ●●●●●●●●○○

画面 9

音效 8

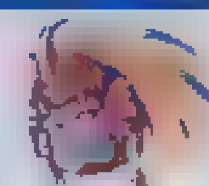
系统 7





D·S

由擅长开发赛车游戏的英国游戏开发商Climax开发的一款新形态动作RPG，在系统设计上有不少的新意。战斗部分不仅有动作游戏的快感，还独具创意地加入了类似FPS游戏的远距离攻击方式，必杀技的画面演出也非常精彩。本作画面十分靓丽，游戏中几乎所有的NPC都有配音，音乐也比较动听。不过可能是因为经验不足，本作在节奏把握上不够到位，游戏前半段比较枯燥，情节上的兴奋点也不够多。



SOUL

东西方风格结合的作品，画面也算是很好地发挥了Xbox机能。游戏进行起来既有东方RPG的紧凑感，又有美式RPG的高自由度的感觉。其动作成份也比较强，不像一般的美式RPG那样动作极简单，比如丰富的必杀技设定，这本来是美式RPG不可能有的地方。本作的严重缺点在于制作仍有很多不够细致的地方，游戏平衡性也不够火候，但作为一款颇有新意的RPG，本作仍值得称赞。



阿修罗

用简单的话来概括这款游戏，那就是"试图模仿日式风格的美式RPG"。游戏的很多方面都可以看出来厂商的日化倾向，但是作为美版游戏总体风格依然非常西方化。作为Xbox上少有的RPG之一，游戏采用了更能为广大欧美玩家接受的A·RPG形式。能够通过选择不同角色来变化游戏的玩法的创意又使得游戏显得与众不同，加上自由度很高，分支任务也很多，很值得一玩。游戏的画面和音乐方面比较一般。

DVD-ROM■Microsoft/Climax■Sudeki■A·RPG■2004年7月20日■1人■无对应周边■硬盘记忆

东京魔人学园外法帖血风录



怀旧感 ●●●●●●●●●○

画面 6

音效 6

系统 7





卡伦

作为一款重新移植的经典作品，本作可谓不过不失。赞的是"魔人学园"这个系列的整体风格被原汁原味地保留了下来，而且新加入的许多要素都可圈可点；差的是画面没有得到半点加强，人物形象锯齿严重，语音也比较稀少，很少能听到完整的句子。虽然战斗系统（属性相克、阵形设置、身体各部强弱等）堪称完美，但操作时的手感太过生硬，视角无法转动和不能使用左摇杆可说是影响战斗爽快感的最大弊端。



邪魔天使

将北欧神话引入日式风格的时代背景让人觉得有一种另类感觉。但由于游戏的优秀素质，这并不影响玩家在玩时的心情，反而有一种新奇的感觉。与同伴的关系还是游戏的重头，新的自创方阵技、必杀技都还有一定看头，战斗中能够用按键将必杀画面按掉是非常体贴的设定。不过游戏的不足还是很明显的，画质是典型的PS级别，游戏速度偏慢。另外，BUG众多也影响了玩时的心情，特别是记录无故消失BUG。



SOUL

基本上这是一款只面向系列作爱好者的游戏，因为除了有语音之外，其他方面可以称得上"返祖"为SFC水平。而所谓的"魔人学园"系列的魅力恐怕也不是所有主流玩家所能够欣赏得来的。游戏系统构成有些类似《樱大战》，就是剧情时AVG加上战斗时的SLG，从系统上来说，不论是AVG部分还是SLG，游戏都具有一定特色，配合同样有特色的"魔人学园"式画风，系列作爱好者倒是会很满意。

DVD-ROM■MARVELOUS■东京魔人学园外法帖血风录■SLG■2004年8月12日■1人■无对应周边■655KB

传说的斯塔菲3

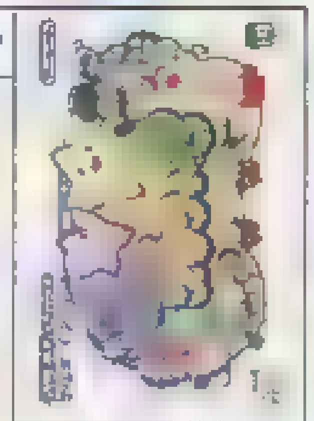


角色可爱度 ●●●●●●●●●○

画面 6

音效 7

系统 6





铭风

作为系列的第3作，在系统上和玩法上没有做太多改变。故事上接续前作，被封印的海之魔王又一次被放了出来……不过在幕后有了更强大的敌人。新增了斯塔菲的妹妹斯塔浩，这位用大阪腔说话的女孩在冒险中十分突出。为了区别2人，妹妹有一些独特的技能。进行游戏会得到很多衣服和饰品，能够对主角进行装扮。本作中最大的变更是多出了许多多人用游戏，看来联机已经成为掌机游戏的必备要素。



LIKY

与前作比起来我真的看不出有多大的进步之处。斯塔菲的动作还是那些，游戏的音乐、画面、系统完全没有任何给人惊喜的进步，至于所谓的新加入的角色斯塔浩，不就是换了个颜色和造型，整个跟斯塔菲没什么区别。先前还以为厂商设计的这个新角色会有与斯塔菲完全不同的特性，以此来增多游戏的玩法花样，现在看来这无非只是一个噱头，游戏[illegible]角色造[illegible]来吸引人更多的低龄玩家。



马修

任天堂GBA原创可爱角色冒险的第二作，虽然大多数冒险发生在水中，不过因为斯塔菲本来就是擅长水中活动，因此操作起来也并不觉得困难。游戏简单，角色造型可爱，情节幼稚有趣（如帮寄居蟹大叔找到丢失的贝壳小屋等），能吸引不少童心未泯的玩家和低龄玩家。不过新加入的斯塔浩，在操作和外形上都与斯塔菲都过于相似，如果以后[illegible]希望兄妹俩都[illegible]做得[illegible]。

卡带（128M）■Nintendo■传说のスタフィー3■ACT■2004年8月5日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

文 多边形

寂静岭 4

◆游戏时间：超过 20 小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ Konami ◆ AVG ◆ 2004 年 6 月 17 日◆ 1 人◆无对应周边◆ 780KB ◆ 6980 日元

黄金眼评分 7 7 7 21







家用机版的“《寂静岭》系列”一共出了四部作品，讲的都是围绕着寂静岭小镇发生的故事，一切的起由都是一名名叫达莉亚（Dhalia）的女巫，为了完成她所谓“神圣”的仪式，甚至不惜将自己的女儿推入火海，继而引发了一系列的不可思议的事件，并将许多无辜的人卷入其中，虽然这些无辜的人都或多或少地背负着些许罪恶，但是谁又能没有过错？但是寂静岭能够将人类内心的黑暗暴露出来并无限地放大，并让这些“罪人”受到也许有些过分的惩罚，却也说明了“因果报应”这个道理。

本作作为系列的第四代作品，首次加上了副标题，“The Room”的含义其实很多，除了说明游戏发生的地点之外，还可以理解为对主角心境的一种诠释，特别是游戏一开始在房间里所处于的主视点状态，更可以对“房间”这个单词有着直接的体会。不过多边形只是在写剧情小说的时候才加上了这个副标题的翻译。

在写剧情小说的时候，多边形只是原原本本地将剧情和对话以及游戏中的文本内容照实翻译出来，并没有加上任何一点猜测或臆断，原因是因为《寂静岭》这个系列的剧情一贯是相当晦涩的，光是一两次通关还不足以读懂，写小说的时候多边形也只通关了三次，最后一个结局还是在制作影像的时候才打出来的，所以多边形不敢说自己完全理解了剧情中某些隐含它意的地方所想表达的意思；另外这个系列最大的特点就是所玩的人不同，对于剧情的理解也会各有差异，所以为了不影响各位玩家自己的判断，多边形没有加上任何一丝个人的想法和理解，只是帮助玩家通读剧情而已，至于玩家从什么角度去解读，相信各位都有自己的想法。

无话可说的画面和音效

首先还是来看看这些表象上的东西。这个系列的画面向来让人无话可说，当初在PS上的第一代作品加入浓雾这个要素，除了进一步让人感到压抑和恐惧之外，也还有掩盖PS机能不足的用意，没想到随着游戏的成功，这也成了该系列的标志之一，每一个玩到《寂静岭》的玩家都能深刻体会到“看不见的敌人比看得见的敌人更可怕”这种有别于当时大行其道的《生化危机》或类似的恐怖游戏的不一样的恐怖感。而在PS2出现的续作则都将这一要素作为游戏的卖点之一，同时也足以炫耀PS2的机能有多棒。而四代则令人意外地取消了这个设定，取而代之的是一层薄薄的雾气，先不探讨取消这个设定的意义何在，我们能看到的是，没有浓雾笼罩的游戏画面依然出色，场景中的各个细节和人物的脸部表情比起上一代来又有了长足的进步，其实这个系列每一代作品比起上一代来在画面上都有着非常明显的改进，都可以毫无争议地当选当时的“画面之王”，这一点多边形是十分佩服 Konami 美工的。

一个恐怖游戏是否成功，至少有一半的要取决于这个游戏的音乐和音效，与《生化危机》这种惊悚型的恐怖游戏所不同的是，《寂静岭》向来强调的是一种心理上的暗示与压抑，它没有像前者那样，在一个突发的场景中配以猛然一声巨响来吓倒胆小的玩家，而是整个游戏都贯穿着那种听来就让人五心烦躁的金属摩擦声或者很低沉的喃喃声，从心理学的角度来讲，长期处于这种低分贝声音当中会让人产生烦躁感，只要是搞音乐的都知道这个原理。而在本作中，背景音乐的作用得到了更大的加强，而且这种加强显得更加成熟与晦涩，实际游戏中玩家可能会很少注意到BGM的存在，甚至会误以为这个游戏没有BGM，而如果停下游戏仔细听的话，发觉还是有BGM的，这就是本作背景音乐的厉害之处：听似无形实有形，让玩家处于一种永远也无法摆脱噩梦的状态中，这便是《寂静岭》所要达到的效果。

大胆的革新之处

本作在系统上的革新之处可以说是史无前例的，为了能够让游戏迎合更多的Light User，不惜取消了系列赖以成名的多处经典要素，姑且不论这种变革是否成功，至少应该佩服制作人员敢于突破的勇气。

在前几代作品中，玩家印象最深刻的莫过于那个“该响时不响，不该响时乱响”的收音机了吧？的确，当独自行走在充满雾气伸手不见五指的寂静岭中，忽然收音机噪音大作，环顾四周却看不见一个敌人，眼睁睁地看着自己的死亡步步逼近，这种莫名的恐慌和压抑是这个系列有别于其他恐怖游戏最显著的标志。但是在本作中，由于剧情场景的改变，浓浓的雾气不复存在，一切敌人都在主角的视线之内，收音机没有了存在的必要，制作组也就取消了这个经典的设定，取而代之的是亨利的头疼，特别是遇到怨灵的时候，亨利痛苦地抱着脑袋，屏幕变得血红，噪点让画面模糊，音效也变得尖锐起来，同时伴随着手柄的剧烈震动，玩家似乎也能感受到亨利当时的痛楚，心情也会烦躁起来。这么一来，《寂静岭》独有心理压抑在感观上被扩大了，从以前的听觉扩展到视觉和触觉上，无疑让恐惧感增添了几分。不过同时被取消的手电筒也让游戏独有的恐惧感减弱了几分，两相抵消，给人惟一的感觉就是“已经不像《寂静岭》了”，让人感觉颇有些遗憾。

另外一个大的改变就在道具的携带上，当然，我们这里不是要讨论“一个人身上到底能装多少东西”这个话题，毕竟这是个游戏。前几代作品中，主角所搜集到的道具都几乎是随身携带，无论多少无论大小，按需所取罢了。而本作中则对主角随身物品做了限制，每次只能携带十件物品，而且同类物品不能叠加，但这不是说无法携带的物品就得扔掉，玩家必须把暂时用不上的物品放回房间客厅里的木箱中，这个箱对放多少物品没有限制了。这里的变革我们要从两个方面来看：首先，随身携带道具的限制在一定程度上让游戏增添了一些战略性，如何在适当的时候携带必须的物品以节省游戏通关时间在某些地方还是需要仔细考虑的；其次，为了体现游戏副标题“The Room”，游戏设定了多种条件和限制强迫玩家必须要在两个世界不停穿梭，例如包括有通关重要信息的“红色日记”(当然还有其他一些必须道具)都是在自家房门下出现的、还有游戏的通关条件要素“除灵率”也是要在房间里完成的、再如游戏的存档点也在房间的客厅里，而回到房间取回所需的道具也成为了其中的一部分。

游戏另外一个变化较大的地方在于艾琳，作为一名至关重要的NPC，在后半部分游戏中将时刻伴随着主角左右，由于她的伤势使其无法快速移动，而受到太多的攻击会让她身体的感染率增加从而影响到最终的结局，但是若注重保护她的话，主角又会陷入万劫不复的无止境的战斗中，而这一点与这个系列所强调的“逃跑”又有些相驳，打还是不打，在这里就成了一个问题，如何调整其中的平衡成了玩家的难题。

除了上面谈到的这一点外，游戏还增加了蓄力攻击的设定，这使得本作成为系列中动作要素最丰富的一作，不过丰富不等于好玩，作为一款心理恐怖游戏，增加动作要素并不会成为吸引Light User的卖点，反而会让游戏失去一些独有的魅力，从这一点上来说，多边形认为是比较失败的。

完全电影化的剧情

游戏电影化是近年来的大趋势，作为讲究剧情的“《寂静岭》系列”尤为注重这一点，特别是在本作中，电影化的痕迹尤为严重。

就剧情的清晰度而言，本作可以说是最为简单的一作了。首先是五个不同的梦境，玩家在梦境与“现实”之间游走，后半部分逐渐将这五条故事线合并在一起，牵引出亨利这个真正的故事主线来，继而将之前埋下的伏笔一一抖开，将幕后的凶手沃尔特·苏利文曝光，通过抽丝剥茧的方式——也就是一张张“红色日记”不断地出现逐渐揭露他杀人的目的，同时将整个故事与前几代作品关联起来，在讲完这个故事的同时补完了前几作的一些疑问，然后留下些许疑问，为下一部作品埋好伏笔。这些都是在电影中频繁运用的表现手法，至少从这一点上来说，对于以前从未玩过这个系列的玩家来说在剧情的理解方面是非常有帮助的。

这个游戏在黄金眼里，多边形，GOUKI和泰坦都不约而同地给了7分，很多玩家都表示不理解，给这么低的评分，评语里面又没指出什么明显的缺点。其实这并非我们故意压低分数，本作的缺点还是很明显的。虽然制作人员为了吸引更多从未玩过“《寂静岭》系列”的玩家而对本作进行了大手术，但是由于前几部作品给人留下的印象太深，已经无法摆脱这是一款完全FANS向游戏的烙印；而作为一款以具备丰富寓意和文学性迷题为卖点的AVG游戏，在本作中几乎看不到，所有的迷题都和一般AVG迷题的套路别无二致，解决起来也丝毫不费功夫，这些都是让人觉得十分遗憾的地方，要么它改变，变成一部大烂货，要么继续走极端路线，让意识流进行到底，不管怎样，市场总可以验证一款游戏是否成功，即使有些片面和商业化。

文 邪魔天使

异度传说 二章 善恶的彼岸

◆游戏时间：超过30小时

PS2◆DVD-ROM◆Monolith/Namco◆RPG◆2004年6月24日◆1人◆限定版18300日元◆292KB◆6980日元

热血推荐 8 8 9 黄金眼评分 25







真的很敬佩高桥大神对这款作品的执着，也正是这样，才能让我们玩到一款如此异于传统意义上RPG的游戏。说它"异"，是因为这款游戏真的将RPG的灵魂之一——剧情发挥到了淋漓尽致的地步。如此复杂的世界观，如此复杂的人物关系，如此大容量的剧本，难怪这款游戏在日本被称为是"话题性"的作品。

人物刻画

就在高桥由原来的Square转投Namco之后，似乎才将自己心中所想的东西完全表达了出来。从《异度一章》的一张D9游戏碟增加到两张D5，光从容量上就可以看出提升了不少，再从游戏中三名女性角色的声优对他进行采访时所展示的手写剧本原稿，从目测来看应该有近40多厘米的高度，可想本作的剧情有多么的丰富。在玩过游戏之后我们也的确能感受到，剧情带给玩家的震撼是有多么强烈。

由于游戏是按章节来出的，所以在《异度一章》中不可能将整个游戏的内容展示出来，所以或多或少会保留一些谜题和悬念给玩家，而《异度一章》结束后，众多的谜团残留了下来，而这些谜团就要在《异度二章》中得以解决，但由于还有后续作品，所以又不能完全辩明，还要给续作留下想象的空间。由此看来，《异度二章》在剧情方面难度之大，是可想而知的。不过好在游戏在这方面安排得非常巧妙，虽说紫苑是这个系列的主角，但显然《异度二章》真正的重点人物是Jr.，这个原名是鲁贝多，代号666的U.R.T.V.。游戏讲述了Jr.的过去，以及他与阿鲁贝多的关系。可以说Jr.与阿鲁贝多是一对对存在，他们原来是一对连体婴儿，分开之后就向两个极端的方向发展。（注：这里是指他们的特殊能力，不是指性格）按一般是非观念来看，一个代表正义，一个代表邪恶。当然，如果用这样的方式来划分显然让游戏剧情显得很公式化，很苍白无力。按照RPG定律，一个邪恶的角色（编注：还是高人气角色）的背后总有一段悲伤的历史，而我们可爱的（？）阿鲁贝多显然符合这一定律。游戏以MOMO深层领域的情节向我们完全展示了鲁贝多（即Jr.）、该南、阿鲁贝多三人的过去。作为U.R.T.V.的变异体，他们具有各自的能力，而最具有悲情成分的阿鲁贝多的特殊能力就是无限再生，但这一能力带来的直接后果就是他不会死亡。一个不死者的痛苦在太多的游戏、动漫中已经诠释了不知多少遍，不论是吸血鬼还是吃了人鱼肉的不死者，他们都将面临的就是"不死"这一古代许多帝王所追寻的秘方所带来的悲惨结果

自己所爱的人，自己的朋友和亲人都将会衰老直至死亡。看着这些人衰老、死亡，而自己却无法追随他们，的确是一件痛苦的事情。当阿鲁贝多知道自己是不死之身时，他无助地扑到鲁贝多的身上痛哭流涕，让我们看到一个小孩子就要承受这样的痛苦是多么地让人心疼，但这个事实也是招致他性格发生变态的原因之一。但正因为前面铺垫了这么多"不好"的东西，所以当我们最后看到他与Jr.决战后被一群"天使MM"簇拥着升天的情景时，忽然觉得，他不过是一个孩子（从某种程度上讲他也只是一枚棋子），这样的结局其实是对他的一种解脱，而他最后也说自己获得了自由，相信这样的结局是很多玩家希望看到的吧。（至于最后那句对Jr.说的"怎么看起来像恋人之间的生离死别"我们就姑且认为是高桥大神为了迎合一部分女性玩家的恶搞吧……）

说完Jr.再来谈紫苑，毕竟这位小姐才是游戏的主角。个人感觉，这次紫苑的主角戏分……更少了。（-_-b）不过还好，主角毕竟是主角，主线情节还是需要她出马的。与哥哥仁之间的关系、作为主角所要担负的使命、心灵的补完，这些该表达的都表达了，该做的也都做了。紫苑最出彩的情节自然是面对两个提供能源的合成人姐妹时那痛苦的决定，此时游戏给出了底片式的黑白色，时间停止，剩下的只是她与好友菲布的交流，最后她作下坚决的决定——叫KOS MOS向装有两姐妹身体的培养皿进行射击！

游戏结局部分显然是给下一作埋下了伏笔，那个出现的白袍人到底是谁，想必是大家最关心的吧。

角色与画面

新增的角色，紫苑的哥哥仁的加入可能会让很多女性FANS尖叫吧。（笑）集实力强大、英俊潇洒、精明聪慧为一身的他以一身传统的日式和服的姿态出场，在《异度》这个未来氛围浓厚，金属东西过多的游戏中成了一道靓丽的风景线。再加上他沉着、稳重的性格，以及那两场漂亮的与马格利斯的单挑，让这个新加入的角色一下子就抓住了玩家的心。不过说起新人物，一开始和卡奥斯一起出场的卡南不能加入的确有些遗憾。（编辑部某修罗大呼为什么这么一个帅哥不能使用，强烈要求下一作中成为同伴。）

"《异度》系列"的角色设定田中久仁彦先生的画风是多变的。看，从《异度装甲》到《异度一章》，再到《异度二章》，每一作的画风都不一样。似乎猜测下一作《异度》的人物造型，也成为了游戏的乐趣之一。就在有玩家提出《异度一章》的人设太卡通、太低龄、太不真实时，《异度二章》的人设顿时让他们眼前一亮。当第一次公布游戏画面时，成熟的取下眼镜的紫苑，更显熟女风范的KOS-MOS，更有少女韵味的MOMO，顿时让人发出由衷的惊叹，没想到《异度二章》里人物设定改变得如此彻底。还有就是"天使男"卡奥斯，从头到尾都是明星派头，虽然剧情方面讲述他的并不是太多，但许多关键情节他都会出场，给足了他镜头，不论是游戏开始还是游戏结尾（特别是结尾），明眼人一眼就能看出《异度三章》的主要角色就是他了。

再看看游戏的场景画面，明显看得出比《异度一章》有了一定的进步。特别是"MOMO深层意识·冬"这一场景，缓缓飘落的雪花、地上的脚印、打碎树木的落雪，都尽显Monolith技术能力的进步。游戏还是秉承了前作重点剧情不用CG，采用即时演算的方式来表达，当然，这次更加的炉火纯青，让人看上去觉得丝毫不逊色于CG，有时还让人觉得即时演算更流畅、更真实。

战斗的变化

《异度传说》的战斗系统比通常RPG要复杂一些，这是公认的事实。而本作在前作的基础上又增添了几个系统，使得战斗解说成了不得不看的东西。新增的战斗系统一个是"Zone Break"一个是"协力技"。这次敌人都有自己的弱点属性，当打中了弱点属性后伤害力会是平时的1.5倍，如果在Break中使出以太攻击（○键攻击）的话还能让敌人处于"Down"和"Air"的状态，此时如果再进行打击伤害力会提升到2倍，如此一来战斗就变得更有乐趣了。二人协力技的加入个人觉得作秀的成分要大于实用性，每一场战斗只能使用一次确实让人觉得不过瘾，使用前还要进行Stock蓄力，并且用协力技的两名角色的Stock槽都要达到一定的级别，让人觉得用这个时间去蓄力还不如直接进攻来得划算呢。但能让自己喜欢的两名角色发出华丽的协力技还是能满足一下玩家的个人嗜好的。

隐藏要素

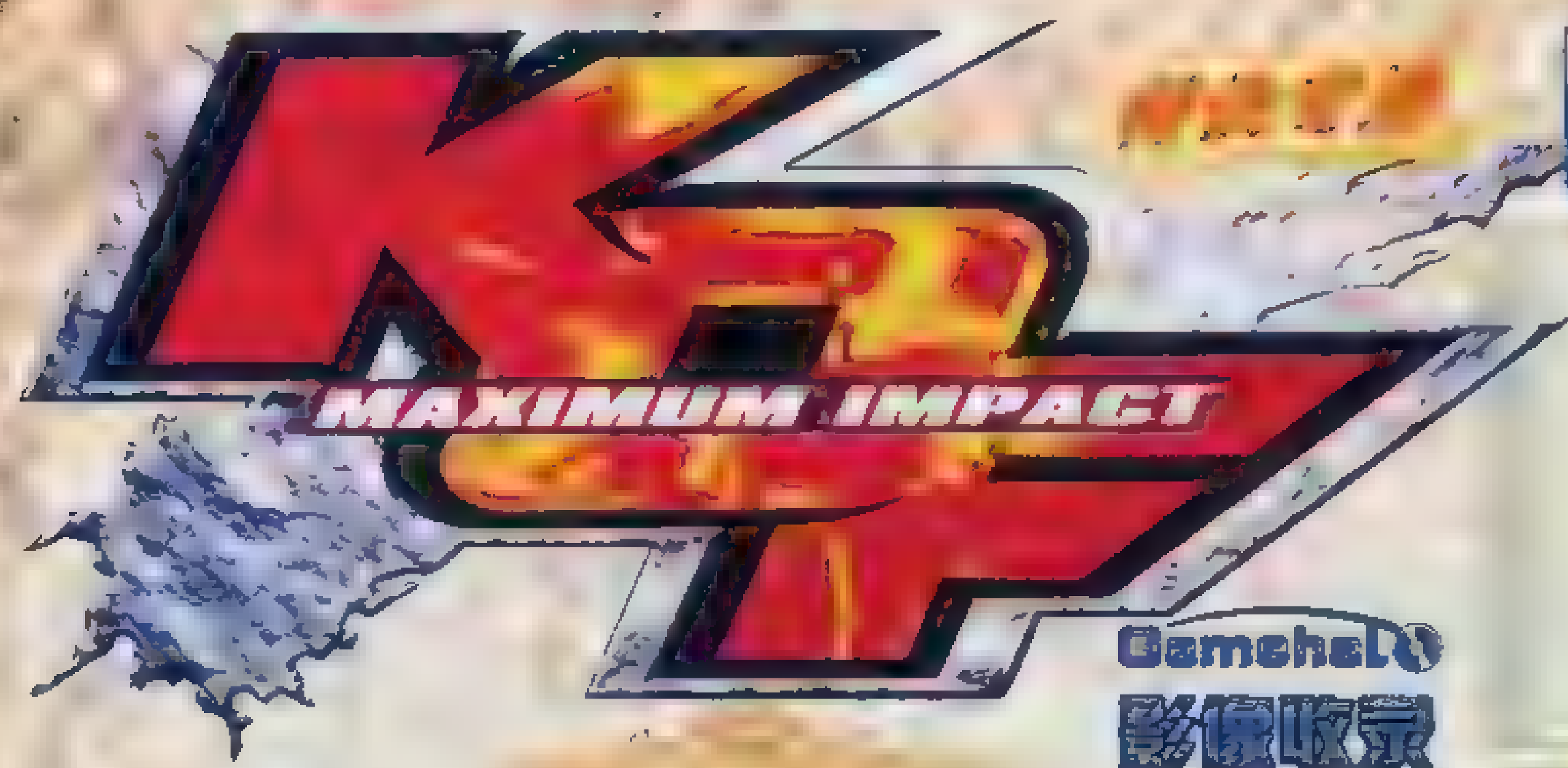
这次《异度二章》的隐藏要素做得还是不错的，36个任务让人乐此不疲，再加上一些隐藏的BOSS，实力超强，让游戏的挑战性增色不少。并且任务提示都比较明显，不会让人觉得不知道下一步该往哪里走，找不到北的感觉，这一点在剧情上也是做得不错的。

一些不足

虽说这款游戏的确不错，但不足之处还是很明显的。虽然制作方多次强调读盘不会像前作那么长，但实际玩到游戏后还是会觉得读盘时间不是很短，而且前作虽说读盘时间长但对应PS2专用硬盘，而本作却不对应，的确觉得有些说不过去。还有就是进入战斗时画面要经过数次停顿，让人觉得很不爽，希望在下一作中得到改善。对于情节的安排上，虽然剧情非常精妙但安排稍微有些欠妥。第一张碟几乎全是在讲剧情，甚至出现了一个小时没战斗过一次，全是在看剧情的场面。虽说这个游戏是"看的RPG"，但有时候看这么长的剧情的确让人有些累。

最后要说的是希望续作还是推出速度快点吧，像这么两年出一作会让我们这些FANS急死的。（笑）

文 沙罗



格斗之王 最强冲击	SNK Playmore	FTG
PS2	2004年8月12日	日版

《格斗之王》系列终于首次3D化了！相信听到这个消息的时候，许多KOF的老玩家们都会兴奋不已吧。这款在8月12日由SNK Playmore推出的《格斗之王 最强冲击》不仅是PS2独占的一款作品，同时也是一款全新形态的作品。会引起大家的关注也是理所当然的。下面，就请大家一起来看看本作的系统到底有了些什么样的变化吧。

基本系统

十字键	移动·跳跃 蹲下 防御	○	重脚(SK)
□	轻拳(LP)	R1	LP+LK
×	轻脚(LK)	R2	SP+SK
△	重拳(SP)	L1	挑衅

紧急回避、防御取消以及快速起身等系统，是《格斗之王》系列的招牌系统，在本作中，它们也被完全保留了下来。

SIDE STEP

由于本作已经改成了3D格斗，所以整个战斗的场景也变得更加宽广。SIDE STEP，即换线侧移这一系统也理所当然地加了进来。在对战中，不需要按任何方向键，只要同时按下轻拳键加轻脚键，那么角色就会自动朝着画面的内侧急速移动。如配合方向键的下键，那么角色就会朝外侧急速移动。如大家能够熟练掌握这一招，在实战中就能够轻易地躲开敌人所有的直线攻击并给予强力的反击。

由于向画面外侧移动比较容易失误，一旦移动失败后果不堪设想，所以建议大家打开按键设置菜单，将内移动和外移分别设置在PS2手柄的L3和R3两键上，这样就万无一失啦！顺便一提，在急速侧移之后若按住侧移键不放，那么角色还会慢步进行侧向移动。

STYLISH ART角色推荐技

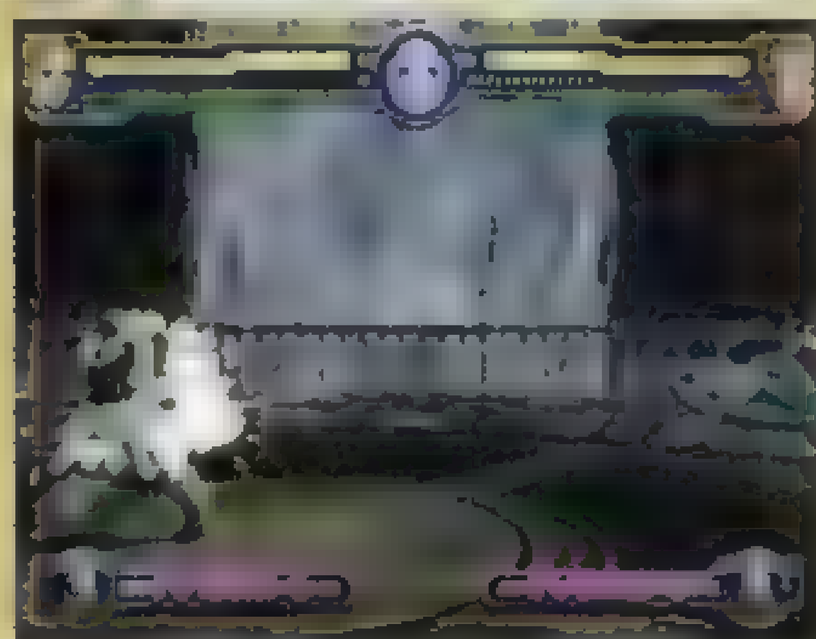


紧急回避（← OR → +LP+LK）



与系列前几作相同，只要配合方向键的左键或右键同时按下轻拳键加轻脚键，那么角色便会作出向前或向后的翻滚动作。在作出翻滚动作的这小段时间里，角色会处于全身无敌的状态，可以用来躲避敌人的攻击。这里提醒一下大家：在本作中，直接按下R1键也能够起到同时按下轻拳键加轻脚键的作用。如果觉得同时按两个键不方便的话，直接按R1键就可以了。

防御取消（防御中SP+SK）



在防御状态中同时按下重拳键加重脚键，那么操纵的角色就会使出消费一格气槽的吹飞攻击，直接将攻击的敌人打飞。这招的价值在于能够破坏对手的连续攻击，打乱对方的节奏。同时自己也能够得到喘息的机会。

快速起身（倒地前LP+LK）



由于本作中新加入了大量的倒地追加技，所以在将对手打倒在地或打飞到墙壁后，只要使出带有有效追加攻击的招式，就能令对手在无防备状态中受到极大的伤害。对于这种情况只有快速起身才是最有效的防御方法。方法是在倒地前的一瞬间按下LP+LK两键。

隐藏要素

隐藏角色

比较令人遗憾的是，本作的隐藏角色只有一位，那就是最终BOSS杜克。他的出现条件非常地简单：只要在故事模式中使用阿尔巴、索雷兄弟二人各通关一次，他的选择头像便会出现在选人画面的右下角。



杜克的特点是速度较慢，但招式霸道无比。不少普通技具有格挡效果不说，必杀技命中对手后基本上都具有倒地效果。而其MAX形态的超必杀技，攻击范围不仅广，属于全方位型，而且发动时全身无敌，对手除了躲避或防御之外别无他法。

隐藏装饰＆人物档案

在如今的3D格斗游戏中，人物的隐藏造型或是服装已经成为必不可少的人气要素了。在本作中，每个角色的全新造型是一开始就能够选择的。之后，大家只要将任意一位角色通关，那么该角色的人物档案以及装饰物，就可以在标题菜单中的PROFILE选项中任意查看和更换了。



更改后的人物造型，会由系统自动保存下来，在之后对战中，不管是大家选的是什么模式，该角色的造型都会自动进行更换。除了一些极个别的角色外，大部分角色的两种造型，都会各对应一种装饰物。

比如麻宫雅典娜原始造型的装饰物是帽子加袖套，而新的学生装造型的装饰物则是眼镜加书包。在这些装饰物中，也不乏一些有趣搞笑的哦。

任务模式

任务模式一共分为4个等级。每种等级各有10个任务，合计有40个任务。基本上每个任务的挑战方式均有所不同，任务的难度也从LV1到LV4依次上升。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
等级1		
01	成功打中对手10次	不能使用必杀技、超必杀技
02	完成4连击	不能使用必杀技　超必杀技
03	COUNTER HIT成功	无
04	让对手防御崩坏	无
05	30秒内打败对手	无
06	首先连胜2局	无
07	打败对手	我方体力50%
08	在我方防御不被崩坏的前提下打败对手	防御槽50%
09	打败对手	无气槽
10	打败对手	不能使用必杀技　超必杀技
等级2		
01	连胜2局	无
02	在不被打倒在地3次以上的情况下打败对手	无
03	令对手倒地5次	无
04	我方在防御次数5次以下的情况下打败对手	无
05	使用连续技打败对手	使用超必杀技命中对手时无伤害/对手体力30%
06	打败对手	对手气槽无限
07	抢先攻击对手	无
08	打败对手	我方防御力50%
09	打败对手	我方攻击力50%
10	使用超必杀技打败对手	无
等级3		
01	打败对手	对手体力自动回复
02	打败对手	2HIT以下的攻击命中对手时无伤害
03	打败对手	我方体力自动减少
04	打败对手	对手体力300%
05	打败对手	对手攻击力300%
06	一次也不倒地的情况下打败对手	无
07	99秒内打败对手	对手体力500%
08	30秒内胜利2局	无
09	打败对手	不能防御
10	在限定时间内不被打败	我方体力50%　对手体力500%+自动回复　气槽无限
等级4		
01	打败对手	我方体力自动减少/对手体力自动回复
02	打败对手	3HIT以下的攻击命中对手时无伤害
03	完成30HIT以上的攻击	无
04	30秒内打败对手	投技无效
05	无伤害的情况下打败对手	无
06	10秒内打败对手	每过10秒对手体力自动全回复
07	打败对手	我方体力自动减少/超必杀技无效/对手攻击力150%
08	打败对手	我方防御槽20%　对手体力70%、攻击力200%
09	打败对手	我方无气槽　2HIT以下攻击无效　对手体力150%　无防御槽
10	打败对手	我方防御槽50%　对手体力200%、气槽无限

STYLISH ART



STYLISH ART是格斗之王系列首次加入的连续技系统。这种连续技使用起来感觉与其他3D格斗游戏的连续技非常相似，不过每个角色都有数种这样的连续技，有的角色甚至多达近二十种！由于基本上所有的角色都可以在STYLISH ART命中对手之后接续必杀技甚至超必杀技进行追击，该系统的加入，可以说完全改变了本作的游戏玩法。另外，STYLISH ART的指令输入时间非常严格，接续超必杀技时输入的指令时机则更需要玩家们牢牢地掌握，早一步或晚一步输入，都有可能令连技失败。至于每个角色最实用的STYLISH ART，就请参照下面的列表吧。

只要大家能够完成任务模式中给出的课题，那么隐藏关卡以及隐藏的服装颜色就能够全部获得。每个角色的一种造型对应3种颜色，也就是说，每个角色共计有6种颜色可供选择。随着服装颜色的不同，角色的服装设计也会发生一定的改变。



杜克



文 多边形

Sudeki Microsoft Climax A·RPG

Xbox



RPG一直是Xbox的弱项，只有屈指可数的几款游戏可以称得上"精品"，《旧共和国武士》和《晨风》可以说是Xbox水准非常高的RPG，同时也证明了RPG在Xbox上同样也是大有可为。因此当号称微软"究极RPG大作"的《Sudeki》和《Fable》一前一后相继公布时，广大美系RPG迷们都对这两款原创大作充满了期待。最终Climax的《Sudeki》提前一步制作完成，工作人员们满心欢喜地将游戏摆上了货架，而结果却令人大失所望。《Sudeki》在美国首周销量排在第7位，虽然没有公布具体数据，不过根据以往经验，相信超过10万套的可能性并不高。这款游戏的销售前景着实令人担忧。以赛车游戏见长的Climax在RPG领域是否真的如此不济？《Sudeki》到底是好是坏？

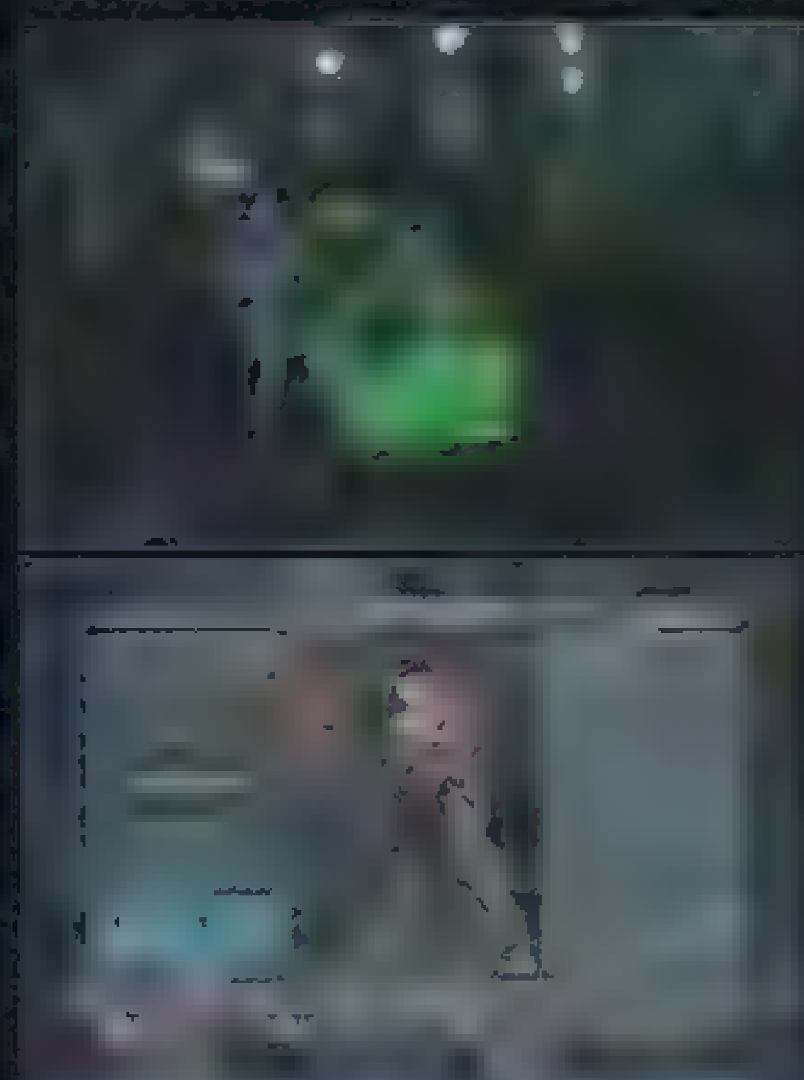
游戏剧情设定听起来确实非常的传统，不过千万不要以为整个游戏过程就那么平淡无奇，在游戏后半段剧情的起伏相当厉害。游戏中的每个主要角色都有其背景故事和特定技能，你可以在游戏中途随意切换。泰尔（Tal）和布琪（Buki）是近战型战士，艾丽斯（Ailish）和艾尔柯（Elco）擅长远距离攻击。艾丽斯是魔法师，因此拥有非常强大的魔法，艾尔柯是首席科学官，因此拥有枪械以及各种机械设备。游戏中因为剧情需要四位主要角色经常分开，因此玩家无法一直搭配使用各个角色的不同能力。



很久很久以前，黑暗王和光明王两兄弟共同掌管世界。黑暗王Heigou贪婪阴险，而光明王Tetsu则热心正直。有一天黑暗王决定独吞整个世界，而光明王Tetsu只能求助于人类世界压制黑暗王。后来四位传奇英雄在光明王的召唤下出现了，他们协力打到了邪恶的黑暗王Heigou，让Sudeki世界恢复了和平。几百年时间一晃[illegible]魔[illegible]欲动，Heigou即将再次苏醒。此时Haskilia大陆正遭受一群神秘种族Akloriańs的攻击，露西卡（Lusica）[illegible]帮助[illegible]完成由首席科学官艾尔柯（Elco）设计的护盾装置。这种护盾是由特殊水晶提供能量的，而这些水晶则散落在Haskilia大陆。四位彼此陌生的年轻人由此展开了宿命之旅。



作为一款动作RPG，《Sudeki》拥有绝对另类的系统。与一般美系动作RPG相比，《Sudeki》在战斗方面要丰富许多。游戏中的战斗部分基本可以分为近身攻击、远程射击和魔法攻击三种，近身攻击与一般动作游戏无异，远程攻击则接近于FPS游戏，而魔法攻击设定了"弹道时间"，视觉效果相当华丽。角色升级系统同样由经验值决定，杀敌越多升级越快，最高等级上限是30级。你可以选择在HP、技能、体力、念力四个方面进行强化。战斗过程中其他几名角色由AI控制，本作中AI的水平相当高，你还可以将AI设定为攻击型、防守型或者撤退型。



《Sudeki》的操作系统还是设计得相当好用的，如果你觉得自动移动的视点晃动太快，也可以使用右摇杆控制视点，用起来相当流畅。发动各种技能和魔法的操作方式也设计地非常好，不过手感还有待改善。连续技系统的引入让原本单调的战斗显得更加丰富。你可以将各种动作连在一块，形成各式各样的连续技。你要做的仅仅是根据画面左下角的按键提示适时输入对应的键。当你被敌人围攻时，还可以按白键打倒周围的敌人。

切换为主视点

角色移动

进入主菜单

使用随手物品

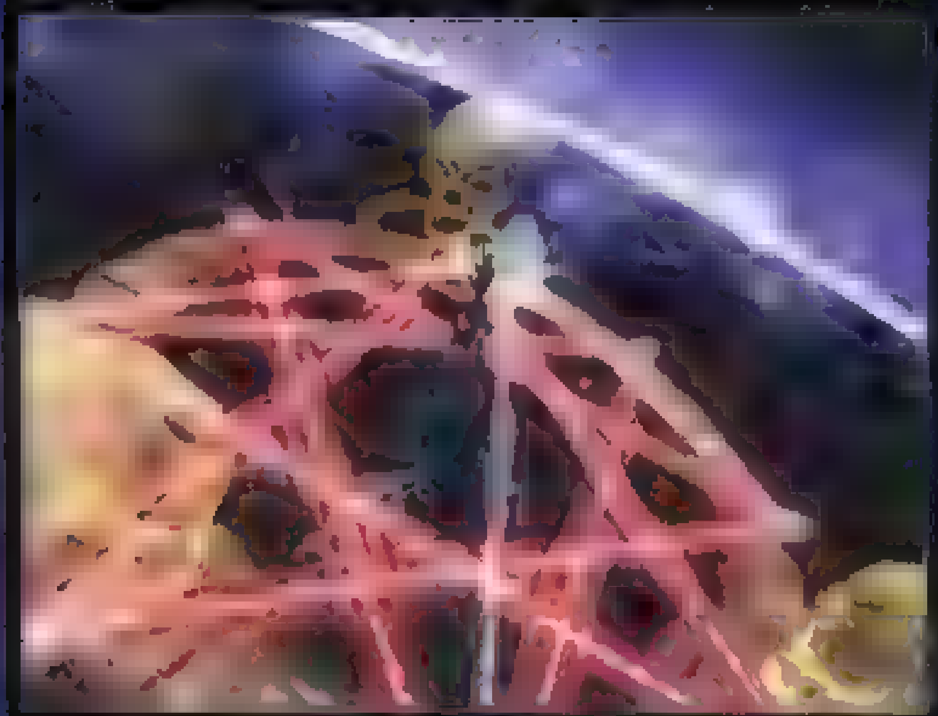
视点移动

防御/配合左摇杆前后翻

A 垂直攻击（近战）
射击（远程攻击）
B 同时攻击四周敌人
X 水平攻击（近战）
变换武器（远程攻击）
显示快速菜单

黑/白键切换角色

快速菜单的栏目可以自己设定，你可以将四个方向键定义为任意一种道具。这样的设定非常实用，让你在战斗中无须频繁切入快速菜单，大大加强了战斗的流畅度。打开快速菜单时游戏速度会放慢，不过敌人依然会向你攻击。画面右下方的状态栏显示目前的HP、SP状态，以及使用必杀技的蓄气槽。随着游戏的进行光明神Tetsu会赋予你高等级的必杀技。要蓄满必杀技槽一般都要很长时间，使用时将会用光SP值，不过必杀技的威力确实非常强大，足以对整个屏幕上的所有敌人造成毁灭性打击，其演出效果也非常华丽。



▲到游戏后期战斗画面非常华丽，可以媲美《最终幻想》系列

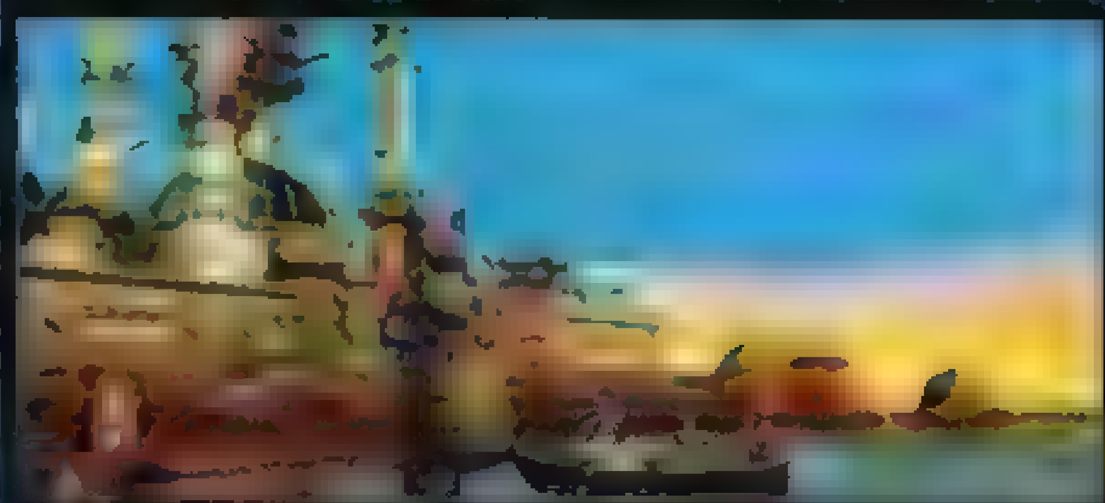


切入主菜单时你可能会觉得本作内容实在是非常丰富，有那么多的武器和装备可以强化，有那么多的道具可以使用。不过在实际游戏过程中，经常用到的东西其实并不多，大多数装备和道具其实完全没有出现的必要。

《Sudeki》在正式发售之前经过了几次延期，将这款游戏玩穿一遍之后虽然没有太多惊喜，不过总算也不是很失望。虽然前半段感觉有点沉闷，进入后半段后感觉还是相当不错的。不过对于耐性不够好的玩家而言，本作从沉闷进入高潮的过渡阶段显然是太长了一点。游戏刚开始的几个小时里，你所做的仅仅是在小镇里闲逛，休想从NPC口中得到多么了不起的情报。对于兴奋点的把握不足可以说是Climax RPG制作经验不足的表现，游戏中的分支任务少得可怜，即便有，完成后得到的奖励也是寒酸得很。如果你已经通关一遍，恐怕不会有什么兴趣再玩一遍。在游戏主菜单中有"Quest Log（任务日志）"的选项，里面不仅有任务的总体介绍，还标出了目的地名称、NPC姓名等，让人一目了然，算是比较体贴的设计。



《Sudeki》的画面相当漂亮，不过由于场景风格过于统一，越到后面就越觉得场景极其单调。不过即便如此，画面依然可以说是本作最大的卖点。丰富的色彩、细致的贴图、即时演算的阴影、无数的光线特效，即便是阴森森的"暗影世界"看起来也相当漂亮。人物的设计风格是相



当典型的欧式感觉，大致介于美式和日式之间的半卡通化感觉。不过敌人设计得非常失败，多数敌人长得都差不多，只有几个BOSS级敌人还算有点个性。战斗中最让人期待的就是发动必杀技时的华丽演出，多种特效和微粒效果的应用使其魄力满点。不过华丽的画面有时候是以损失帧数为代价的，尤其是在画面上同时出现大批敌人时，泰尔的旋转攻击经常造成跳帧现象。想当初微软可是毫不脸红地宣称本作将会出现流畅的百人大作战的画面，如今看来此语确实是大言不惭。

对于一款RPG而言，音乐和音效意义重大。《Sudeki》中几乎所有对话都是有配音的，多数配音演员的表现也是可圈可点。本作也支持杜比数码5.1声道环绕立体声，尤其是在游戏后期，高保真的音效大大加强了战斗的紧迫感。背景音乐张驰有度，从柔和抒情的新纪元音乐到紧张的管弦乐很好地烘托了游戏气氛。游戏中收录了21首原创曲目，同时也发行了单独限定版CD供玩家选购。

总体而言，《Sudeki》是一款相当不错的美式RPG，成功地融合了RPG和动作游戏的特点，在系统设计上有不少新意，而战斗过程也不乏精彩华丽的演出。不过游戏在剧情上把握不当，情节上的高潮不够多，且游戏前半段的剧情太过单调。如果你拥有Xbox，而且喜欢动作RPG，那么这款游戏还是非常值得尝试的。

▶艾丽斯是一名魔法师，同时也是王国的公主



文 RAIN 编 多边形

游戏史上的十大纠纷案

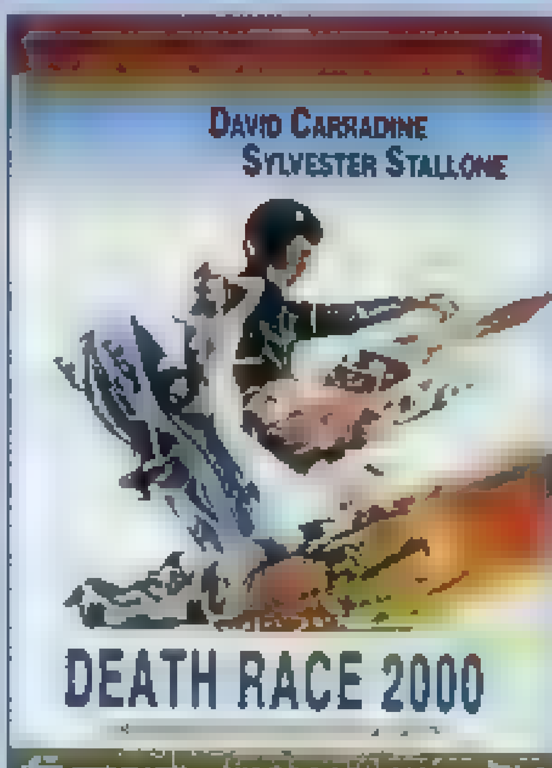
特别企划——夹缝中成长的游戏业

经常听一些朋友说"国内的游戏圈环境实在太差了,政府管得严,社会不理解,好像做游戏的就是在引导小孩子玩物丧志,你看看人家国外……"国外?似乎在多数人眼中,美国、日本等游戏大国对于游戏天生都是抱着非常宽容的态度的,殊不知,在那视频游戏鸿蒙初开的年代里,这种新生的娱乐方式在世界各地都是从夹缝中一点一点、坚强地成长起来的。

很久很久以前,在电子游戏尚未诞生的年代里,人们就对弹珠机娱乐中心的出现而争执不休。紧接着视频游戏开始出现,当有人发现这种新奇的娱乐中居然也有暴力内容时,来自社会各界的批判之声开始不断高涨,到1982年时达到了巅峰,成为雅达利王朝覆没的重要原因。游戏对于暴力的描写从来都没有电影那样充满视觉冲击力,也没有小说那般细腻,然而暴力成分的存在毕竟是一个事实,再加上人们对其不够了解,因此屡次成为受攻击的对象。当游戏产业逐渐发展,壮大到足以对GDP造成影响之时,站出来为游戏业辩护的有识之士越来越多。2001年12月,美国公共卫生部长大卫·赛切尔博士(David Satcher)发表了一份研究报告,指出"游戏对暴力行为影响很小"。今年7月,西雅图美国联邦法院法官罗伯特·拉斯尼克(Robert Lasnik)宣判限制暴力游戏的行为违反了宪法第一修正案有关言论自由权的规定。

除了社会各界对于游戏业的争吵外,游戏业内部的争论往往也足以掀起轩然大波,甚至间接影响业界局势的走向。本期"十大"向你讲述的是游戏史上十次比较著名的冲突与纠纷,写这篇"十大"的目的仅仅是让读者知道一些游戏历史上的争论与冲突,这里挑选的10个例子中哪些影响力更大一些实在是很难界定,因此以下仅按时间顺序作为排列依据。如果读者觉得有任何不妥,小编也非常欢迎读者能够来信提出您的宝贵意见。

一 起源



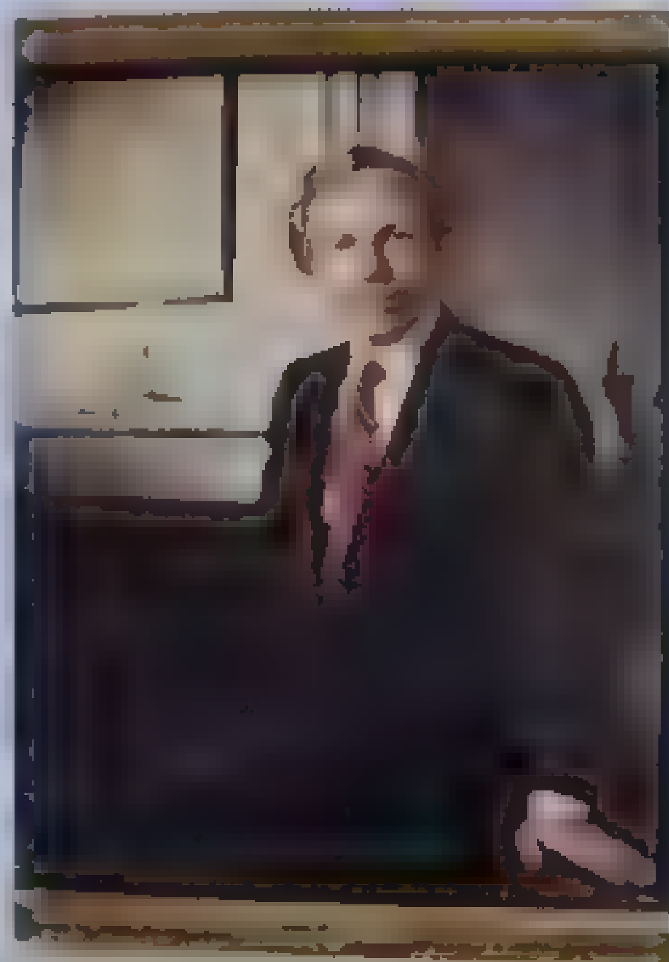
▲当时《死亡竞速2000》电影海报。

1970年代的美国是与犯罪、暴力、失业、政治和社会变动联系在一起的,这段时期同时也是游戏从新兴技术发展成产业的重要时期。虽然当时的游戏画面非常简单,简单到只能让玩家用想象力构造心中的游戏世界,然而暴力游戏的阴影从这个时期开始就已经像鬼魅般如影随形。

第一款引起全美范围内限制游戏呼声的是Exidy在1976年推出的《死亡竞速》(Death Race),这款游戏根据电影《死亡竞速2000》改编。《死亡竞速2000》本身是一部相当暴力的科幻电影,由史泰龙主演。电影的宣传口号之一就是:"在2000年,开车撞人已经不是什么犯罪,这是风靡全国的体育。"游戏版的《死亡竞速》便是以开车撞人为主题,玩家要在限定时间内撞倒尽可能多的人。虽然黑白的画面简单到很难分辨游戏中的人物形象,这款游戏的主题本身依然不可避免地引起了社会各界的强烈反应。


▲这个就是街机版《死亡竞速2000》,虽然画面上看不出暴力之处,其内容本身却是非常暴力。

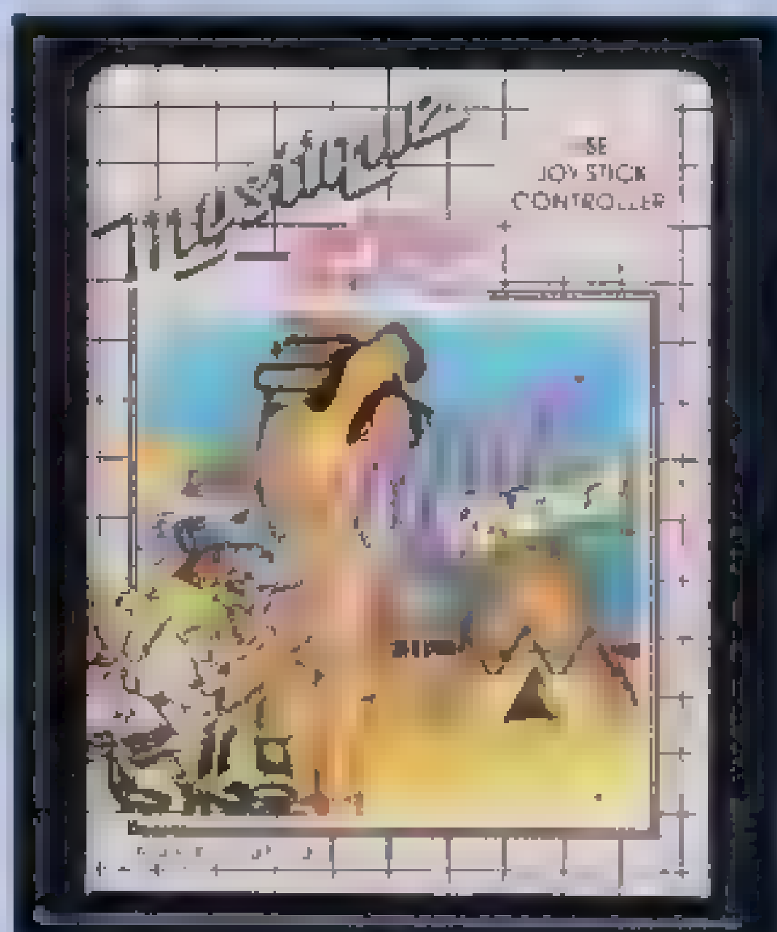
《死亡竞速2000》在当时是美国的大片,这部影片的影响力甚至持续至今,并且将由汤姆·克鲁斯出演翻拍的新片《死亡竞速3000》。然而街机版《死亡竞速》本身并不是一款十分流行的游戏,据说当时Exidy仅仅生产了500台《死亡竞速》的街机筐体。然而这款游戏本身的暴力主题依然引起了广大媒体的关注,美国各大媒体纷纷对这款游戏的暴力性大加报道,原本籍籍无名的《死亡竞速》受到了业界的广泛关注。


▲约瑟夫·李伯曼 多次准备压制游戏业的美国民主党议员。

自由作家史蒂夫·L·肯特(Steve L. Kent)是《视频游戏终极历史》的作者,如今他是游戏业内的中坚力量之一,而在当时他也是这款游戏的批判者。在约瑟夫·李伯曼(Joseph Lieberman)和赫布·寇尔(Herb Kohl)召开的年度"视频游戏报告会"上,史蒂夫作为权威专家发表了讲话。据他所述,《死亡竞速》原本叫做《破坏赛马》,是Exidy为芝加哥投币器械公司开发的一款游戏。然而芝加哥投币器械公司由于各种原因拒绝向Exidy支付报酬,因此Exidy的首席执行官彼特·考夫曼(Peter Kaufmann)决定将游戏收回,并将其修改之后更名为《死亡竞速》。"真正让人们对《死亡竞速》感到不悦的是游戏的音效,游戏中的小人被撞后会'啊!'地惨叫一声,并且出现一个小坟墓。这足以使其进入《60分钟时事》。"

以八卦新闻著称的美国六大小报之首《国家询讯报》对《死亡竞速》做了专题报道,其后各权威媒体也开始纷纷抨击《死亡竞速》。最初媒体对于《死亡竞速》的报道令考夫曼不悲反喜,因为他相信媒体的负面炒作将会间接提高《死亡竞速》的知名度,因此将发行量目标从1000台提高到1万台。然而当美国收视率最高的新闻栏目《60分钟时事》以《死亡竞速》为例的"游戏玩家心理分析"播出后,Exidy再也无法承受来自主流媒体以及政府的压力,终于将《死亡竞速》全面收回。后来Exidy推出了游戏的修改版,将游戏中的行人替换为鬼怪,不过改变之处仅仅是在屏幕上用文字标明那些小人是鬼怪。当然这样的小花招毕竟还是无力挽狂澜。

二 Atari Shock



▲《卡斯特的复仇》的Atari 2600版卡带，注意在卡带坐下角写的是“Made in HongKong”。

1982年雅达利宣布Atari 2600的销量突破了2500万台，市面上有来自40多家的超过300多款对应游戏，游戏软件总销量超过2亿套。雅达利占据全球游戏市场80%的市场份额，年销售额超过20亿美元。雅达利达到了事业的巅峰，然而没人想到，这个硅谷的奇迹居然在短短几个月内就从成功的顶点跌到了地狱的深渊，从此一蹶不振。

1982年12月，全美收视率最高的政论脱口秀节目“麦克尼尔和莱尔新闻小时”播出了一档讨论游戏文化的栏目，美国长岛家庭教师协会主席罗妮·拉姆在该节目中谈到了她对于街机游戏的看法。罗妮本人是两个孩子的母亲，对于游戏业的迅速蔓延，她本人表示无尽的担忧。以街机业为例，罗妮认为街机市场长期缺乏监管，导致街机业从业者素质低下，一些无业游民为了挣大钱就开起了街机厅，并且在没有缴税的情况下捞到了大把大把的硬币。几日后罗妮·拉姆带领她的家庭教师协会与政府部门一道展开了街机厅清理整顿运动。

不过相比家用机游戏软件受到的抨击，罗妮·拉姆对于街机业的攻击就显得缓和得多了。作为游戏市场奠基者的雅达利对于“软件质量控制”没有任何概念，由于家用机市场只有雅达利一枝独秀，多数软件商无须太过注意游戏质量就可以轻易大卖，加上游戏开发成本本来就很低，丰厚的利润让雅达利和各软件商冲昏了头脑。市面上出现了大量粗制滥造的游戏，在游戏品质和内容上都存在诸多问题。1982年底，玩家和社会各界对Atari 2600对应游戏的不满情绪开始逐渐显露。

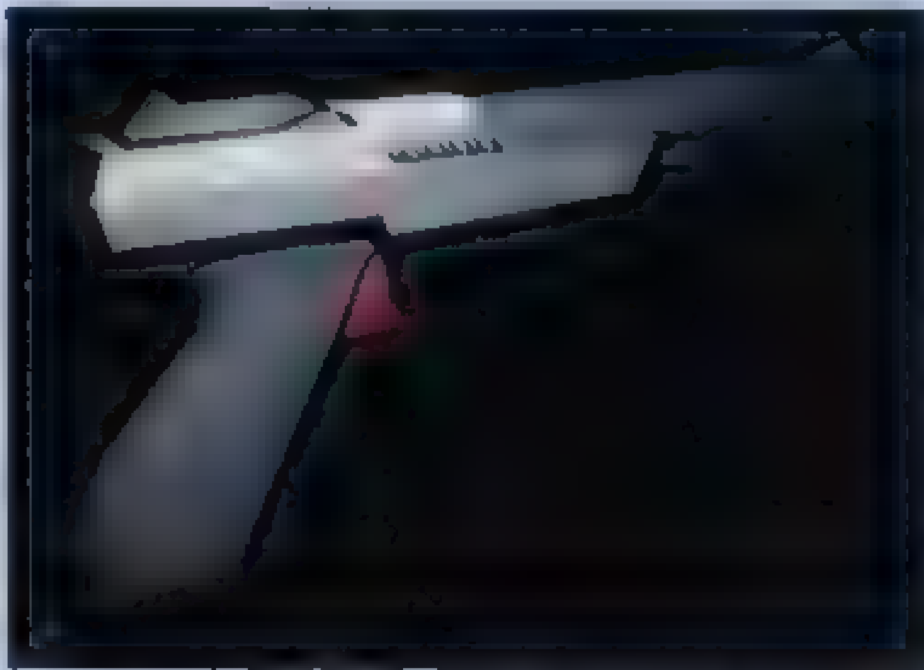
Atari 2600的多数市场受众都是青少年，因此一旦出现不适当的内容很容易遭到家长们的抵制，尤其是当劣质游戏成为主流时，更加容易导致灾难性后果。当时有一款叫做《卡斯特的复仇》(Custer's Revenge) 是Atari 2600晚期劣质游戏的典型代表。这款游戏无论是画面、还是游戏性都非常糟糕，更加糟糕的是游戏中居然明目张胆地加入了色情内容以及对美国内战英雄和印第安妇女的侮辱，美国南北战争中的英雄卡斯特将军在游戏里躲避箭雨的目的竟然是与印第安女子行苟且之事。而发行商Mystique在宣传时更是用上了具有挑逗嫌疑的暧昧词汇。这款游戏发售后立即招来了社会各界的一片指责。1982年10月，美国全国妇联和“印第安人社区之家”的250多人浩浩荡荡前往纽约希尔顿饭店，对在这里举行的《卡斯特的复仇》媒体及零售商介绍会进行大规模抗议。没过多久，美国公共卫生部长埃弗雷特·库普 (Everett Koop) 宣称游戏毫无益处，无法给年轻人带来任何建设性价值。全美范围的游戏业抵抗运动终于爆发了。



游戏在当时还是一种全新的产品，父母们因为孩子喜欢而购买游戏机，不过并不清楚游戏内容对于孩子是否有益。当《卡斯特的复仇》这种反面案例被大规模曝光之后，父母们感到担心的并不是这款游戏本身，而是雅达利的所有产品。因为这件事雅达利受到了巨大的社会压力，这才开始真正想到了对游戏品质的控制。当时雅达利对Mystique提出了诉讼，控告其损害了Atari 2600的产品形象。可惜当雅达利开始醒悟时，一切都已经太晚。此时的局面已经不是雅达利能够控制，长期不受约束的第三方依然我行我素，社会媒体和家长们对Atari 2600上的游戏不再信任，即使是自己掏钱买游戏的较高年龄层玩家们也厌恶了该平台上到处充斥的劣质游戏。1983年春季，雅达利停止了股票交易，两周内裁员1700人，夏季刚过又裁掉了3000多名员工，成为硅谷有史以来最大规模的裁员行动。当年年底雅达利业绩跌至谷底，亏损额达5.37亿美元。名动一时的雅达利王朝就此没落。

三 光枪

在游戏产业内的冲突与纠纷中，零售商总是扮演着一个重要的角色。当一个喜欢玩射击游戏的少年持枪行凶，那么受牵连的除了受害者和游戏发行商外，销售此类游戏的零售商也必定会受到牵连。在美国，由于多数游戏都是通过几家大型连锁零售商销售，因此出事的几率也就相对较大。诸如沃尔玛之类巨型零售商，为求自保一般对于进货都采取比较谨慎而保守的态度，一些游戏往往因为太过暴力和血腥而无法进入这些主要零售渠道。比较著名的例子就是美国各零售商对于光枪游戏的态度。


▲美版Zapper的设计原型，比较接近真枪。

作为一个允许枪支流通的国度，枪杀案的频频发生在所难免，而每当发生一起恶性枪杀事件，相关的产品都将受到牵连。视频游戏的开拓者之一拉尔夫早在1966年就提出了光枪游戏的概念，其后他研制的“奥德赛”主机上出现了世界上第一款光枪游戏。不过由于“奥德赛”的影响力有限，直到任天堂推出其“Zapper”光枪时，光枪游戏才开始受到广泛注意。FC在美国推出的豪华版附带一个机器人控制器以及一枝Zapper光枪，为了避开美国政府对于仿真枪的管制，这款产品从原先设计的暗灰色变成了橙灰相间的玩具枪的形状。1997年底，Namco推出了PS版《化解危机》，并且设计了一个专用的GunCon光枪。为了能够进入美国零售市场，Namco将日版的GunCon进行了修改，将枪管改成微红色。同样比较有自知之明的是世嘉。美国哥伦拜高中枪杀案之后，世嘉宣布将会禁止任何配件商在DC上开发光枪设备。不过在此案渐渐被人们忘却之后，DC上还是出现了《死亡之屋》的专用光枪。虽然《死亡之屋》的DC版没有引起什么问题，不过街机版在美国还是受到了抨击。由于这款游戏具有非常明显的出血和暴力描写，并且在街机市场上非常流行，印第安纳州印第安纳波利斯市通过了一项条例，禁止未成年人在没有取得父母同意的情况下玩任何具有暴力画面的街机游戏。

进入美国的光枪游戏还有很多，诸如《生化危机：枪下游魂》、《吸血鬼之夜》、《VR战警》、《沉默的狙击手》等都有真枪形状的周边，不过沃尔玛、Toys “R”、Kmart、EB、Game Stop等全部都要求发行商采用玩具式的光枪外形。因此要在美国市场上看见仿真光枪绝对是很不容易的事。除了光枪游戏外，美国零售商对于色情游戏更加敏感。暴力游戏由于市场庞大，零售商们出于利益角度考虑也不得不冒一些风险。自从“《GTA》系列”走红后，美国游戏零售商对于暴力游戏的态度越来越暧昧。不过对于含有色情内容的游戏则是毫不客气的拒绝销售。Acclaim的《BMX XXX》是一个很好的例子。这款游戏中由于大量不恰当的暴露画面而遭到了沃尔玛、KB Toys、Toys “R”的集体拒售。


▲由于美国当局的管制，Zapper最后被涂成橙红色。

四 宿命恩怨

雅达利与Namco颇有渊源，1970年代中期，Namco就是因为收购了雅达利的日本分公司而开始投入游戏产业，其后也在街机市场上进行多次合作。在1980年代末，两家公司开发了业内最尖端的仿3D技术。不过街机市场利润有限，为了进一步扩大合作，他们决定合资成立一家家用机第三方软件公司。雅达利原本是家用机市场的开拓者，然而此一时非彼一时，他们成立的这家公司主要业务是为任天堂开发FC游戏。“Atari”是日本围棋中“叫吃”的发音，因此雅达利与Namco合作开办的这家公司同样采用围棋术语，以棋盘上9个定位点的中心——“天元(Tengen)”为名。



▲天元版《俄罗斯方块》，不少玩家认为这款游戏比任天堂版更好玩。

1980年代末，Namco与任天堂之间的矛盾酝酿已久，而失去了家用机市场的雅达利同样对任天堂充满天生的敌意。这种背景下诞生的天元就成为任天堂第三方中最为激进的反叛者。天元曾经在多次绕过“任天堂质量封条系统”私下开发游戏，并且破解了FC主机的加密技术，也因此多次与任天堂对簿公堂。而让他们之间的矛盾激化到顶点的则是一款俄罗斯人开发的益智游戏。

1985年莫斯科科学计算机中心的阿列克谢·帕基特诺夫从拼图游戏得到灵感，制作了一款方块游戏，后来由瓦丁·格拉西莫夫移植到PC上。这款游戏在俄罗斯流传甚广，次年被英国一位叫做Robert Stein的出版商看中，并且在没有取得帕基特诺夫许可的情况下私自卖给了分别位于英国的Mirrorsoft和美国的Spectrum，这两家公司在不明就里的情况下将游戏版权又转卖给日本的BPS和美国的雅达利。直到1988年5月Stein才从帕基特诺夫所在的ELORG公司获得了电脑版《俄罗斯方块》的版权。6个月后，任天堂为了取得《俄罗斯方块》GB版版权联系了BPS总裁Henk Rogers，为了搞清楚版权问题，Rogers、Stein以及Spectrum公司的Maxwell父子先后前往莫斯科。最后的结果是Stein取得了街机版版权，Rogers取得GB版版权并转卖给任天堂，并且在几个月后帮助任天堂获得了家用机版版权，而Maxwell没有获得任何授权。Mirrorsoft和雅达利糊里糊涂地失去了价值数千万美元的《俄罗斯方块》版权，因此双方决定发动一场大规模诉讼案，游戏史上最著名的版权纠纷案就此热烈上演！



▲Robert Stein其实只获得了《俄罗斯方块》街机版的授权。

这次诉讼案是以天元为名义向任天堂发起的。Maxwell利用自己的关系网甚至成功游说了当时的苏联和英国政府，据说当时这一纠纷案甚至惊动了苏联领导层，最后戈尔巴乔夫向Maxwell保证“不用担心日本公司的问题”。获得了足够的支持后，天元在1989年4月13日正式状告任天堂。这场官司最后以天元的败诉告终，已经发售出的游戏卡带被全部撤下货架。不过天元与任天堂之间的恩怨纠缠并未就此结束。

1989年底，天元游说州政府调查任天堂的垄断行为，公开表示任天堂的“残暴行为”应当受到法律制裁。1990年初，美国联邦贸易委员会对任天堂展开大规模商业调查，调查了数百家零售商和游戏发行商。最后任天堂被迫修改了部分具有垄断嫌疑的第三方授权协议，并且向1988到1990年间购买FC游戏的玩家派送价值5美元的代金卷。不过对于任天堂而言，这样的小惩罚几乎不会造成任何影响。依然不服的Tengen继续以各种理由不断与任天堂展开官司拉锯战，而最后的结局是Tengen黯然神伤地退出市场。

五 致命格斗

早些年关于暴力游戏的争论中，《致命格斗》无疑是最为激烈、影响规模最广的。《致命格斗》发售于1992年，当时美国游戏市场上基本上是清一色的动作和格斗游戏，暴力成分在所难免。不过采用真人实拍技术的《致命格斗》在暴力表现的震撼程度上显然要远远高于普通游戏。Gamespot的责任编辑格雷格·凯瑟文(Greg Kasavin)在回想起当初见到这款游戏时的情景说《致命格斗》是很多人看到的第一款“逼真的，现实的暴力游戏”，“很多《致命格斗》fans可能会说这款游戏系统上继承了传统的格斗游戏，不过很多成年人看到这款游戏得出的结论就是大量鲜血的运用是让青少年产生兴趣的原因。这种说法部分是正确的，MK大胆的暴力是很难让人视而不见的，即便是在那嘈杂而喧闹的街机厅中。”



真正让《致命格斗》进入公众视线的是Acclaim取得游戏家用机版发行权，并且投入了1000万美元的巨额宣传费用之后。铺天盖地的广告之下，以暴力为卖点的《致命格斗》成为人们讨论的焦点，而潜藏多年的游戏暴力问题也一下子全部爆发出来。约瑟夫·李伯曼和赫布·寇尔积极游说国会准备对游戏业实行制裁，并且准备召开听证会。IDSA（如今的ESA）的及时成立和ESRB评级系统的出台化解了这次危机，不过游戏圈内却上演了又一场冲突。

世嘉MD的用户年龄层一向都比SFC高，MD版《致命格斗》收录了街机版中所有的暴力成分，包括所有的终结技，因此销量上大大超越了大幅删节的SFC版。根据游戏历史专著《地下城与梦想家》的描述，任天堂当时对于世嘉的“不义”行为非常“愤怒”。“在听证会上，一位任天堂发言人严辞攻击了世嘉推出暴力游戏的行为，而世嘉则反唇相讥指出任天堂有一款游戏使用了火箭筒一样的光枪。”



▲MD版《致命格斗》收录了街机版的所有暴力招式。

在IDSA成立ESRB之前，世嘉和任天堂都有自己的评级系统，不过由于缺乏统一的标准，因此在执行过程中出现了不少问题。任天堂对于游戏内容的控制比较严格，而世嘉则比较灵活，一般会根据市场需求而适时调整。当时还有一个“休闲软件咨询委员会(RSAC)”不过作用力也很有限，后来在1999年变为“互联网内容评级协会(ICRA)”。

《致命格斗》引起的这次社会争论最终以游戏产业进行自律性约束告终，险些被禁的《致命格斗》在媒体的高曝光率之下声名远播，成为北美地区的第一格斗游戏品牌。而ESRB评级系统的诞生则让游戏业开始真正走上规范化发展的道路。

六 中古事件

在美国，娱乐软件协会（ESA）的主要任务是游戏软件评级和举办E3大展，而在日本，电脑娱乐供应者协会（CESA）的主要任务除了举办“东京游戏展”外，就是与“中古游戏市场”做斗争。美国IDSA的成立主要是由于暴力游戏危机所致，而日本CESA的成立在很大程度上是因为当时的中古游戏风波。

▲2001年3月，Enix社长本多圭司与著作权协会专务理事再次向东京高等法院提出起诉。

日本政府对于游戏的态度与美国不同，虽然电脑游戏市场上色情游戏泛滥，作为绝对主流的家用机市场从任天堂时代开始就有相当严格的自发软件审核体系，并且由于游戏产业所占的GDP份额相当大，日本政府对于游戏业一般都只有支持而不会过多干涉。因此CESA成立后的第一大难题不是向政府部门解释暴力游戏问题，而是打压中古游戏市场。“中古游戏”即二手游戏，从FC时代开始，中古游戏流通市场就已经存在，不过规模非常有限。然而到了1996年，中古游戏市场规模不断扩大，游戏发行商认为二手游戏的大规模流通已经在大幅侵噬新游戏市场，他们希望能够获得二手游戏销售的利润分成。

日本游戏软件商的理由根据来自电影产业。在日本的版权法中，电影是与其他出版物的版权规定分开的。根据法律规定，电影公司在销售出录像带或者电影光碟后依然享有二手乃至三手产品的销售权，也就是说销售二手录像带同样需要向电影公司交纳一定比例的版税。制定这一项法案的原因是在50年前，二战后日本电影产业百废待兴，很多影片都是通过从一家电影院卖给其他电影院的方式流通，为了支持电影业的发展只能采取这种措施确保制片商的利益。随着PS时代的来临，游戏中插入了越来越多的CG动画，越来越有电影的感觉。游戏发行商希望将游戏定义为与电影一样的产品，这样他们就能从二手游戏市场中获得利润分成。而分销商和零售商对于这样的要求当然不会答应，对此索尼采取了停止供货、解除合同等手段威胁销售加盟店。零售商方面则与日本公正交易委员会交涉，于1996年5月9日开始对索尼进行商业调查。3个月后，CESA成立，担任会长的Konami社长上月景正率领各大型游戏软件商共同压制二手游戏市场。

从成立之日起，CESA与二手游戏市场的争端就从来没有结束过。到2001年，由于日本游戏市场的衰退，各大游戏软件商更是将二手游戏软件市场视为罪魁祸首。CESA的第二任会长辻本宪三就是二手软件市场的坚决反对者，作为Capcom社长的他曾在2001年联合5家软件商状告日本各大中古连锁店。虽然早期双方的斗争都是以发行商一方以微弱优势获胜，不过进入2001年后局面开始逆转。2002年4月，最高法院发布最终判决结果：游戏发行商无权干涉二手游戏软件流通。

二手软件销售如今在日本已经受到法律保护，然而即便如此，游戏软件商依然在默默地进行抗争。因为二手游戏软件的市场份额确实已经高到无法忽略的地步，根据不完全统计，日本二手游戏软件销售份额占到每年游戏总销售额的30%。也就是说游戏软件商辛苦开发出来的游戏有30%的利润落入了二手游戏零售商的手中。CESA以及日本大批游戏软件商一直都在寻找各种可以绕过法律的方式禁止二手游戏的流通，软件商与零售商之间的冲突还将延续。CESA的专务理事渡边和也认为：“在日本游戏市场重新恢复活力前，软件商将会继续同二手游戏市场做斗争，或许有一天他们将会说服政府修改法律。”



▲中古市场的存在是否合理？目前日本游戏业依然在为此问题而争论不休。作为CESA专务理事的渡边和也一直都在忙于处理有关中古市场的各种事务。

七 校园屠杀案

在游戏产业内，id Software的规模不能算大，在开发《雷神之锤》时，这家公司总共只有十几名员工。不过就是这十几个人创造了业界的传奇——《毁灭战士》，这款游戏几乎让id的每一个开发人员都拥有了一辆法拉力。id的总部位于美国德克萨斯州达拉斯市市郊的麦斯基特镇，讽刺的是，这里曾经是美国对游戏业最为咬牙切齿的地方。1976年，该市政府曾经打算将所有的街机都清除出去，并且通过了一项禁止未成年人进入任何街机厅的立法。后来德州法院推翻了这项法案。如今全球数百万玩家都在密切地关注着这里，除了是id总部所在地外，这里还是每年一度的“QuakeCon”大赛的举办地。



▲这就是惨案的发生地，美国科罗拉多州的哥伦拜中学。

id的成功是从《毁灭战士》开始的，这款游戏的人气长达十余年而不见消散，以至于今年的《毁灭战士3》与前作相隔10年却依然是美国最受关注的游戏之一。让《毁灭战士》长期备受关注的原因，除了游戏本身的高品质外，还有一个重要的原因就是发生于1999年的哥伦拜高中枪杀案。

1999年4月20日，埃里克·哈里斯（Eric Harris）和戴兰·柯莱伯德（Dylan Klebold）持枪冲入他们就读的哥伦拜中学，在16分钟内枪杀了12名学生和1名教师，并造成了23人受伤，之后2人吞枪自杀。当时美国校园枪击事件本来就十分严重，该事件的发生更是惊动了当时在任的克林顿总统。《洛基山新闻》对这次事件做了详尽报道，宣称两名凶手是因为受了《毁灭战士》的启发才做出如此疯狂的事。而哈里斯本人确实是《毁灭战士》的铁杆迷，并且开设了一个《毁灭战士》的个人站点。这个网站上还有一个哈里斯自己做的《毁灭战士》修改版游戏，其中的场面和玩法几乎与哥伦拜高中枪杀案一摸一样。

哥伦拜高中枪杀案是游戏史上与暴力游戏相关的最严重的犯罪事件，并且作为“游戏导致暴力行为”的证据也最为有力。在1999年美国掀起了一场遏制暴力游戏的大规模运动，持续事件长达2年。2001年4月24日，美联社报道说，哥伦拜事件中多个受害者家人联合对25家娱乐公司提出诉讼，要求赔偿金额高达50亿美元。他们所起诉的公司包括几家电影公司以及任天堂、世嘉、索尼、id Software、Acclaim、Activision、Capcom、Interplay、Eidos以及GT Interactive等游戏公司。2001年7月19日，这几家公司向法庭提出撤案请求，理由是根本没有任何证据表明是由游戏导致该惨案的发生，而id Software也在2001年9月向联邦法庭提出同样的申请。2002年3月5日，联邦法官宣布此案撤销。2002年8月，另外一场要求游戏公司赔偿3300万美元的诉讼案也被撤案。该案件是发生在1997年的西斯中学枪杀案，造成了3名学生死亡。



▲事发当时监视器拍摄到的现场画面。

八 横行霸道

苏格兰DMA制作室开发的《横行霸道（GTA）》自从1997年在欧洲发售后就问题不断，次年在美国上市后，多数游戏评论家都给出了相当谨慎的评论。4个月后，该作PS版上市后，Gamespot的Ryan Mac Donald对本作大加赞赏："如果你是R级电影（暴力电影）影迷，那么游戏中的场面完全不会给你带来任何震撼。不过如果你是一个要为自己10岁的孩子寻找游戏的父母，那么你肯定不会考虑这款游戏。然而，我喜欢这款游戏，并且将它推荐给所有不会受暴力和成人用语影响的人。"



劫车、贩毒、色情、袭警、杀戮……这款无恶不作的游戏注定要成为社会各界广泛攻击的对象。2001年9月，就在911事件后不久，Take Two宣布《横行霸道3》延期，以修改游戏中与纽约部分相关的内容。2001年底，《横行霸道3》PS2版在美国发售后立即造成轰动，创下了PS2游戏的最高销售记录。2002年的《横行霸道：罪恶都市》再创新高，在发售首日仅仅EB Games一家零售商就卖出了将近100万套，以至于EB的老总Jeff Griffiths在接受媒体采访时兴奋得语无伦次。

然而在澳大利亚，这款超大作却吃了个闭门羹。澳大利亚"电影及文学分级署（OFLC）"向全国各大零售商明确表示禁止销售《GTA3》。OFLC给这款游戏制定的分级是"RC"，即"禁止销售、展示、演示或者做广告"。事实上这款游戏的定级原本是MA 15+，即面向15岁以上玩家，其后澳大利亚政府要求将其提高到RC级，要求Rockstar更改游戏内容。

《横行霸道》引起的社会争论更加强烈的还是在美国国内。2002年12月9日，NBC报道说美国全国媒体与家庭协会正式向游戏业宣战。该组织的会长David Walsh博士对600位家长、教师、零售商和开发商进行了调查，结果Walsh博士认为这款游戏的暴力程度已经远远超出了其他游戏，甚至对游戏内容一向不在意的家长们也因为这款游戏而感到"震惊"。1年之后，在2003年10月，田纳西州的两个家庭向Rockstar、Take Two、沃尔玛和SCEA提出高达2.46亿美元赔偿金额的诉讼案。当时在大迷雾山发生了一起青少年驾车枪杀案，年龄仅为14和16岁的两名少年在驾车途中用步枪向另外一辆汽车开火，结果造成一死一伤。事发之后，两名元凶宣称他们是在模仿《GTA3》。对此Rockstar做出回应，认为游戏中对于暴力内容的表达属于美国宪法第一修正案中对于言论自由的保护范畴内。


▲所谓树大招风，偏偏《GTA》这棵大树确实存在诸多问题。

此案尚未完结之时，《GTA：罪恶都市》又惹来另外一场官司。2003年11月，海地中心理事会以及美国海地人权机构召集大批海地人前往纽约市政厅和Rockstar在曼哈顿的办公室抗议，原因是游戏中有一个任务的目标就是"干掉海地人"，另外在这款游戏中海地人还被描述为劫匪和贩毒者。海地中心理事会常务董事Henry Frank宣称这款游戏是"对居住在美国的数百万海地人的文化攻击"。在强大的压力之下，纽约市长Michael Bloomberg在2003年12月8日宣布："如果没有得到合理的反应，我们将会采取一切可能措施。"Take-Two于是宣布取消游戏中的相关内容。不过海地人并未就此罢休，2003年12月底，100多位美国海地人聚集在伯英顿沙滩市的沃尔玛超市外示威，高声呼吁"停止销售《罪恶都市》"。2004年1月，迈阿密通过了一项禁止向18岁以下未成年人租售游戏的法案，而投票通过这项议案的议员中就有3位是海地人，提出这项议案的迈阿密市长本人也是海地人。

九 死或生

长期以来，格斗游戏一直是硬派型游戏，其故事背景一般都是对于力量以及"天下第一"的追求。然而格斗游戏的受众毕竟多数都是男性玩家，自从春丽诞生的那天起，女性角色注定要成为格斗游戏的重要组成部分。不过到了3D时代后，由于技术的限制，由多边形构成的美女们总是给人极为生硬的感觉，少了几分妩媚。直到1997年，Tecmo的一款《死或生》改变了人们对3D格斗游戏美女的传统观念。

《死或生》采用与《VR战士2》同样的Model 2基板，事实证明，Tecmo的3D技术实力并不比世嘉差。作为本作一大特色的胸部抖动系统便是Tecmo的技术结晶。转眼5年的时间过去了，而技术的进步让Tecmo可以做出更丰满更具曲线美的胸部。同时一款专门提供给玩家欣赏的DOAX也就此诞生了。

"我们现在正在创作一款以沙滩排球为题材的游戏，我们一直都想创造这样一款游戏，里面将会有美丽的女性角色，还有一些可能会引起争议的东西。我们不会故意把游戏往大众化或成人化方面发展，只是按照我们的思路和想法来制作这款游戏，游戏做好后，无论ESRB给我们定下什么样的等级，我们都会接受。当然，太过分的东西我们也不会让它出现在游戏中，毕竟我们并不想存心把它做成一款成人游戏。"

DOA虽然是一个以美女为卖点的系列，Team Ninja对于品牌形象的控制一向都是非常谨慎的。在《死或生极限沙滩排球》之前，有人曾制作了《死或生2》的一个肉色服装补丁，结果被愤怒的Tecmo告上法庭。然而到了DOAX，超小号迷你泳装的出现让人没法不怀疑Team Ninja的用意。因此有关这款游戏的争议也就开始此起彼伏。

日本方面由于一直都没有什么具有影响力的软件评级制度，因此DOAX在日本引起的争议较小。不过正如制作人担心的一样，DOAX还没进入美国就已经被ESRB评为M（成人）级游戏。对此Tecmo虽然没有提出抗议，不过显然还是非常不满。在接受媒体采访时，Tecmo美国市场及销售部主管John Inada说："这款游戏里并没有什么色情成分，实在是不知道到底是什么让ESRB将其视为成人游戏……"



不过将其评为M级其实是在很大程度上避免了大纠纷的发生，因为在美国，对于游戏色情的控制甚至比暴力还要严格。Acclaim的《BMX XXX》就是一个典型案例。DOAX在美国虽然遭到了一些女权主义者的反对，不过总算没有闹出什么大纠纷。但是后来又出现的肉色泳装补丁让Tecmo大伤脑筋。

十 全国运动



在美日欧三地中，欧洲游戏市场是近几年成长速度最快的。虽然起步最晚（1990年代初），欧洲多数主要国家对于游戏业都报以十分支持的态度，加上多数欧洲人天性爱玩，这里的游戏市场发展速度总是令人惊讶。不过游戏业在欧洲的发展过程中也不是一帆风顺的。1990年代末，《古墓丽影》成为欧洲游戏业内的当红炸子鸡，所谓树大招风，各种风言风语从来就没有断过。人们对于这款游戏关注的焦点在于主角劳拉·克劳馥，而在当时，她那大得有点离谱的胸部成为一些人抨击的对象。虽然制作人Toby Gard坚决声称劳拉的身材仅仅是由于他的设计风格所致，不过依然有大批批判者认为设计者是在靠劳拉的胸部获得成功。因为多年以来，"《古墓丽影》系列"的多个版本一直在使用劳拉那夸张的胸部做广告，尤其是《花花公子》上出现了劳拉的身影后，社会各界的批判之声更加不绝于耳。此外动物保护组织也对这款游戏提出过抗议，因为在游戏中劳拉总是毫不留情地枪杀各种珍稀动物。

虽然长期以来，欧洲对于各种具有色情、暴力、宗教等问题的游戏有过不少的争论，不过对于游戏业本身总体上还是十分支持的。然而在希腊，整个游戏产业都曾遭到政府的全面封杀。

2002年7月，希腊国会通过了所谓的"3037号法律"，禁止所有类型电子游戏在希腊流通。这是全世界第一条全面禁止游戏的法律，在发布之后立刻引起举世哗然。希腊政府此举的最初目的是为了打击非法赌博以及地下网吧，结果打击的范围延伸到整个游戏业。根据这项法律规定，电脑游戏、电视游戏、手掌机游戏乃至手机游戏在希腊统统都是非法的，希腊公民不仅不能在公共场合玩游戏，在家中玩游戏也是犯法的，即便是到希腊旅游的游客也不得携带GB以及手机游戏，否则将被处罚数万美元，甚至坐牢。此外希腊所有的网吧统统禁止玩游戏，一旦发现有一个顾客在玩游戏，整个网吧都将被关闭，而网吧经营者将入狱1到12个月。

这项法令通过之后，希腊国内以及整个欧洲的游戏从业者都表示强烈抗议。在一次面向网吧经营者的官司案中，希腊塞萨洛尼基地方法庭宣称这项3037号法律本身就违反了宪法。当时有300多人聚集在法庭外对网吧经营者表示声援。在这个官司案之后，希腊的司法部门多数都站在了游戏业的一边，而立法部门则受到了媒体的广泛指责。希腊一家颇具影响力的游戏网站开辟了关于禁令的专区，征集玩家的请愿准备集体向政府提出抗议，并且贴出禁令的英文版希望获得国际社会的支持。欧盟执委会对于此事立即做出回应，向希腊外交部发出了一封措辞严肃的官方信件。信中指出，希腊立法部门此举与欧洲立法精神相悖，如果不立即做出调整，欧洲法院将会把希腊送上被告席。2002年9月24日，希腊政府在巨大的国际和国内压力下发表一份文件，希望能够澄清这项法律中存在的一些争议性问题。不过欧盟对此并不满意，因此希腊政府又于2003年12月8日在《政府公报》上发表了一项新的决定。这项决定修改了3037号法律中关于禁止个人玩游戏的不恰当的规定，不过依然禁止在网吧中玩游戏，并且禁止网吧经营者在电脑上安装游戏。



▲当时要是带着GBA去希腊旅游，说不定会碰上意想不到的麻烦。

2001年1月14日，希腊警方突击检查了拉里萨市的一家网吧，收缴了80多台电脑，逮捕了3名网吧经营者。希腊游戏业的斗争仍在继续……

编后语：游戏作为一个产业发展至今只有20多年的时间，目前仍属于朝阳产业。正如早期的电影业一样，游戏业在发展过程中也出现了很多不适当的内容，也有很多围绕知识产权而起的种种纠纷。这些因为不恰当的内容或者知识产权而起的纠纷案总体上是不利于游戏产业的发展的，同时也表明游戏产业依然需要有完善的行业自律性组织和规范，游戏行业协会如美国的ESA、日本的CESA等目前都在为制定完善的行业自律性规范和保护游戏知识产权而努力，他们的存在不仅有利于游戏产业的健康发展，同时也是游戏业对社会负责的体现。我们很高兴地看到，国内游戏业也开始意识到行业自律的重要性。去年年初新闻出版署就开始筹备我国游戏业自己的行业协会，"中国出版工作者协会游戏工作委员会（简称游戏工委）"去年7月22日正式成立。游戏工委不仅成功举办了ChinaJoy，目前也正在研究并实施我国游戏业的行业自律公约、健康游戏公约，并且将可能推出我们自己的游戏评级系统，该系统一旦确立势必将大大促进国内游戏市场的正规化发展。我们需要的是更加健康更加好玩的游戏，因为游戏而造成大规模的社会争论相信是我们每一个热爱游戏的玩家都不愿意看到的。

征文

"十大"特企系列如今已经推出六期了，不少读者都来信表示支持。不过也有一些读者认为"十大"系列缺乏互动。其实我们当初推出"十大"第一弹时已经说好今后将会举办征文活动，如今正是我们需要您大力支持的时候。我们将会从这期开始举办征文活动，如果大家踊跃参加，并且取得了多数读者的赞同，我们将会在今后不定期举办征文活动。

这次"十大"征文的题目是：

"游戏生涯中的感动时刻"

这里所说的"感动时刻"可以是曾经某个游戏中让你感动的某个场面，也可以是在您的游戏生涯中发生的一些令你感动的事。字数在800到1000字左右，截稿时间为2004年10月10日（邮寄稿件以当地邮戳为准）。你可以向ucg@ucg.com.cn投递电子邮件（邮件标题请注明"十大"征文投稿），也可以将稿件寄至：兰州市耿家庄邮局99号邮箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编为730000（在信封上注明"十大"征文投稿）。我们将会从投稿中选出10篇刊登，作为"十大"系列的内容——"游戏玩家的十大感动时刻"。入选"十大"的作者将会获得《游戏机实用技术》半年共12本杂志，其中最优秀的作品将会获得我们送出的GBA SP一台。我们还将从部分未能入选的作品中摘选精华内容选登，获得选登的作者也将会获得我们寄出的当期杂志。如果您文笔出众且对游戏相关知识非常了解，也将有机会成为我们今后的撰稿人。

游戏立方 GAME

VOL.066
栏目主持：多边形

这期小编们提供共享内容颇为丰盛，挑选了一下，竟然还能排上两页。积极配合、团结合作是UCG的老传统了嘛！呵呵……至于各位读者也请加油了，多边共享区可是来者不拒的哟！绘梦人在一片好评中再度出击，这次由D·S为大家介绍贞本义行，算是广大的"天鹰战士"迷们的福音了吧？另外，《幻想水浒传》与《战国无双》游戏专页也来锦上添花，内容丰富程度超乎想象，切勿错过！





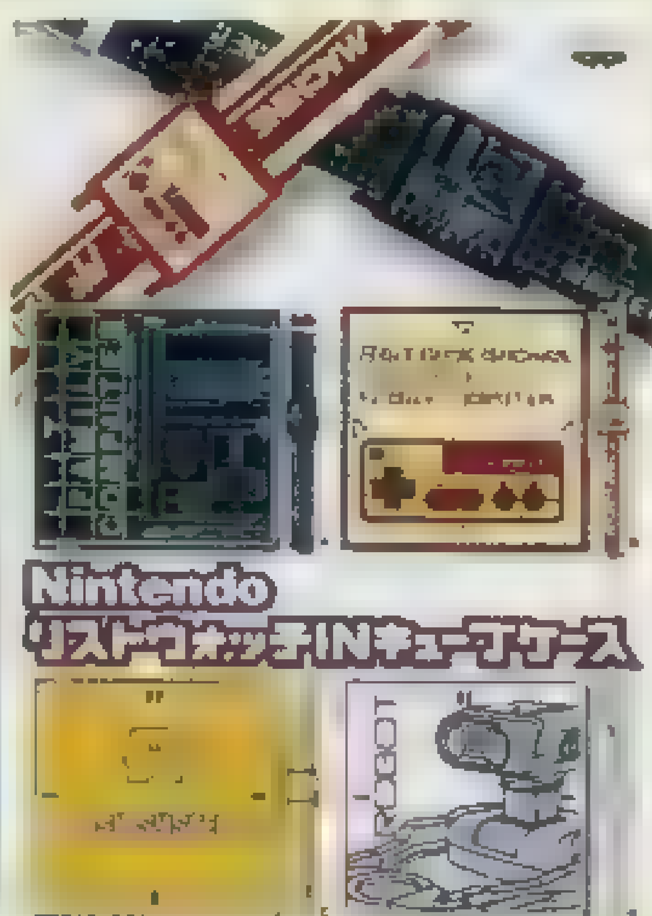
Enter the Game

Famicom红白机魅力不减！

FC怎么说也是有着20多岁高龄的老机种了，虽然已经成为游戏历史的一部分，但是由于太经典太经典了，到现在还受到不少人的追捧——我的意思是说到现在还可以成为商家赚钱的利器。上期多边形在"小编寄语"中放的那张照片就是由Nintendo授权Banpresto制造的4款以FC主机和手柄为造型的手机链，别小看这区区的手机链个头不大，除了限量发售外，每个价格可要700多日元哦！（合人民币50元左右，多边形现在是一个都舍不得拆……）

前不久，Banpresto又推出了一套FC主题的手表，共4款造型，分别是主机、手柄、磁碟系统和FC机器人，目前还不知道售价是多少，但是肯定是不菲的啦！看着这四款可爱的手表，多边形忍不住摸了摸自己的口袋……

想想现在的商家真是抓住一个卖点就死不松手，一台20年前的主机还可以在现在被他们想着法儿捞钱，除了感叹红白机超绝的人气度，也要佩服商家榨取油水的手法，现在能让人心甘情愿掏腰包的商品还真不多，上面这些东西相信一定是铁杆游戏迷不会放过的吧？【多边形 提供】





授权，一座迟早会翻越的大山

相信只要聊起足球游戏，绝大部分玩家的第一反应就是《WE》和《FIFA》。两强互相较量至今，各有各的绝活，一时也难分高下。虽然《WE8》的人球分离、球感这方面的物理引擎稍胜一筹，但是在另一方面则是完完全全落后于《FIFA》。这一方面就是授权！

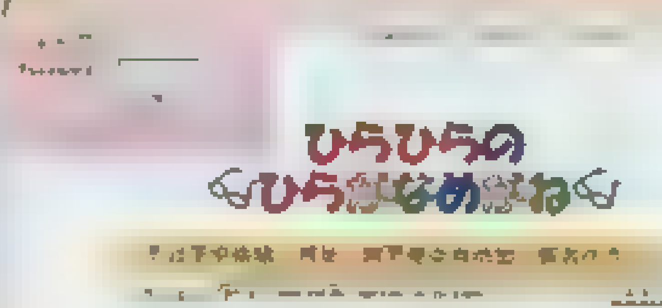
在许多对足球运动不甚了解或了解不多的玩家看来，分辨一支球队或一个球员主要是依靠球衣、队旗、队徽、球员容貌、号码等等诸如此类的外在因素。而足球发展至今已有百年历史，商业化的程度已然高度发达，直白地说，上述种种外在因素都是需要金钱去购买授权的。而是否能有被授权的资格，还得通过授权方的种种审核，比如影响力、形象、受众市场等等。这样无法避免地也要牵涉到《WE》与《FIFA》的发行公司Konami与EA，在UCG总第104期的特别企划中我们可以看到EA与Konami现阶段的差距所在，无可否认EA是目前全世界最为强盛的第三方游戏软件商，Konami只能位居次席。虽然《WE》与《FIFA》各自所主打的平台不一样，但随着Konami的主动宣战，《WE》势必触及其他一些EA所敏感的平台领域，未来的一场正面交锋是在所难免的。

面对《FIFA》强大的授权数据库，《WE》在这一方面显得如此苍白。但是在系列新作《WE8》中所获得的意、荷、西三大联赛的授权，已向我们广大《WE》玩家证明了《WE》争取授权的脚步从未停息。在迎接《WE8FE》、甚至是《WE9》的这一段日子里，我们可以放心地期待。或许你所喜爱的那一支球队或那一位球员，在下一作的《WE》里会以真实的姿态展现在你的面前。【阿超 提供】



▲现实中的卡恩与游戏中的卡恩，你觉得他们俩像吗？

单词假名的记忆速成捷径



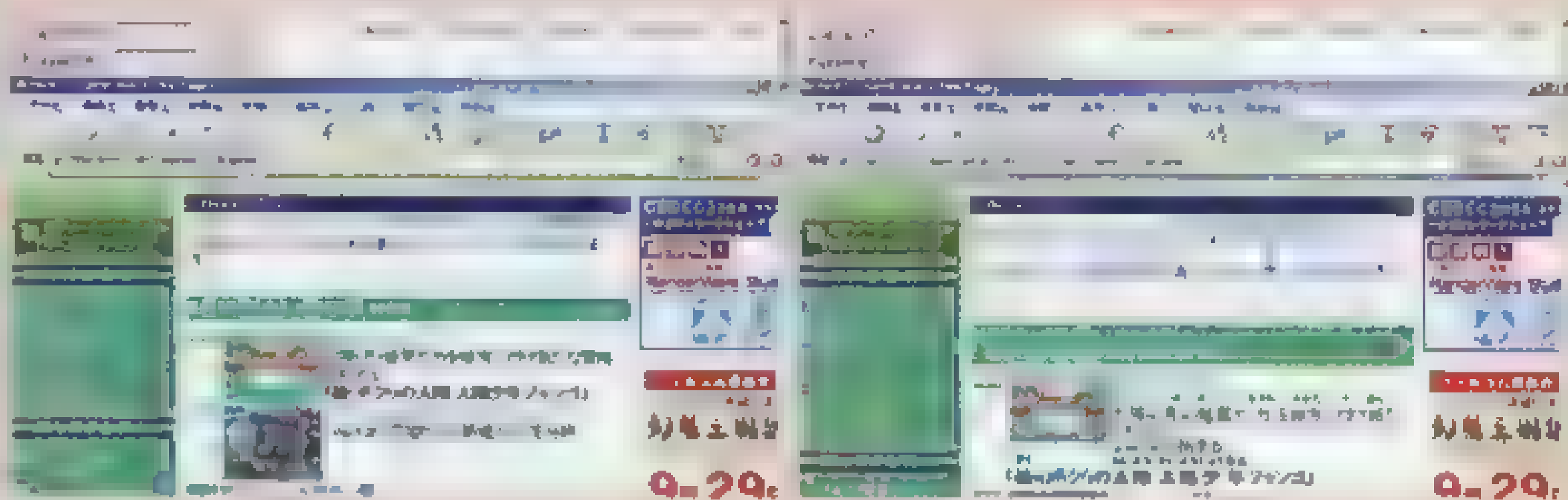
▲将任意日文站的地址贴在该地址栏即可。

各位专攻日语的玩家们，是不是在访问一些日文网站的时候，时常为其中那些复杂的、既不知意思也不知发音的日文汉字而烦恼不已呢？那种情况下，不知您是否会想：如果能够像一些书籍那样，每个页面上也都能标出假名注音该有多好。

现在，这个问题已经由……呃……其实我也不清楚是被谁解决的。总之，就在几天以前，我在某个论坛上无意中发现了这个小小的网站，并按照页面上的提示做了一次小小的实验后，惊奇地发现，原本页面上所有不带假名注音的汉字，如今全部自动的加上了假名的注解！到目前为止，经过个人的实际查阅，页面上的注音完全正确，无一差错！这实在是太强了！各位有兴趣的日语学习爱好者们，不妨去实验一下吧！

该站地址：http://www.hiragana.jp/index.html

注：图片、FLASH页面中的文字，不能标出注音。这就好比图片上的日文乱码文字不能利用转码解决是一样的道理。【少罗 提供】



▲这是某个日文站原本的样子。　▲这是加了假名注音之后的样子！

今年8月3日，在香港举办了一年一度的漫画节，不但有大量与漫画相关的内容展出，游戏内容也是必不可少的，废话就不多说了，还是来看看多边形在香港的好友Winnie发来的现场图片吧！【多边形 提供】



▲展会上高达模型王大赛专业组入围作品，真是够专业啊！

▲《真·三国无双》里小乔的COSPLAY，扮演者很有神韵哦！

▲这个高达的COSPLAY够专业精神，只是担心他会热死……

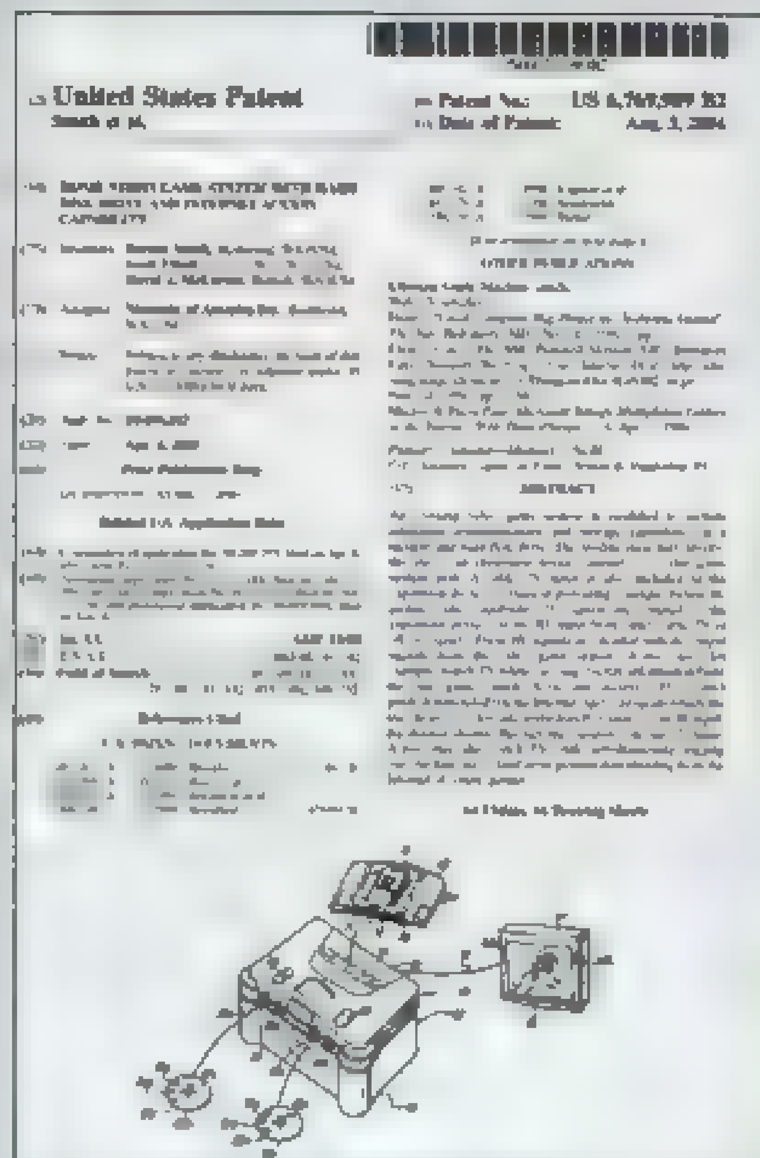


▲手冢治虫经典系列人物模型，据说是从日本直接运过来的。

▲双胞胎姐妹的COSPLAY，其中一个是尤娜，另一个我没认出来……（胜负师按：这是桂正和《I"S》中的女主角苇月伊织啦！多边形有空应该补补动漫课程，以免与年轻人脱节。）

美国专利版权局的6,769,989号产品

不久前在国外网站流传着这样一则消息：任天堂将会推出具有网络游戏下载功能的新主机！难道这就是传说中的"革命"？其实这件事要从今年8月3日的一份文件说起。



近来有不少媒体通过观察各厂商在专利版权局注册的新商标猜测将可能出现的新作，8月初，有人发现任天堂在美国商标版权局注册了一个新商标，这款产品的概括介绍如下：根据现有主机改装的具备下载和通信功能的新设备，具备有线电视调谐器，用户可以一边玩游戏一边看电视。用户还可以通过互联网下载电视节目指南，锁定想看的电视节目。用户可以在看电视的同时接入互联网，并可以从网上下载游戏。

这则消息透露后自然引起了人们的广泛猜测，一些人怀疑这是新主机"革命"，然而由于信息描述中写明是"根据现有主机改装"，因此有人猜测可能是具备了网络功能和硬盘的改进版NGC。后来Gamespot对这一消息进行求证，并且从美国专利版权局获得了这份6,769,989号产品的注册信息文件扫描图，原来这款产品就是任天堂在1999年推出的64DD。这款产品早在1999年4月就已经注册，而8月3日提交的是一份补充文件。64DD根据N64改装的新型号主机，以磁盘为游戏载体，并且具备网络游戏功能。不过这款产品并不成功，发售后8个月就退出市场，其网络服务也于2001年3月关闭。至于任天堂为何要在主机发售5年后的今天再提交一份补充文件，我们就不得而知了。【RAIN 提供】

堀部秀郎人设游戏动向

NEC的PS2大作《INTERLUDE》自2003年10月9日正式发售以来，获得了极高的人气，首批出货瞬间便告售罄，这在PS2上的同类游戏中是相当罕见的。前不久，NEC又公布了由《INTERLUDE》原班人马制作的全新作品《斑雾》，预定2005年春季发售。

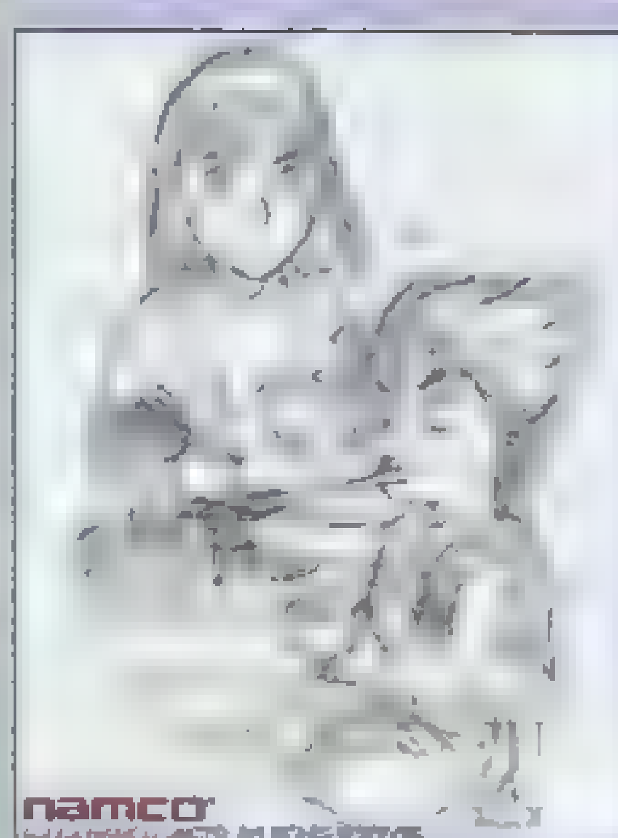


日本第66届漫画同人会（简称C66）在8月15日举行，而为《INTERLUDE》和《斑雾》担当人设的堀部秀郎也参加了此次大会。此次他携来了名为《LEADS TO PIETA》的作品，而这部作品将是2005年发售的PS2游戏《PIETA》的指南书。看来《斑雾》发售之后就轮到这个《PIETA》了。【纱迦 提供】

《铁拳》剧情特别原画

近期《铁拳》官方网站放出一些比较罕见的原画，（只是尺寸小了些）其中有些还和剧情颇有关联。给我印象较深的一套原画讲述的是《铁拳4》背景故事中的一幕。马杜克在酒吧中与老豹王发生争执，两人扭斗起来，最后老豹王被马杜克杀死……从几张原画有一定的镜头感来看，这一段制作人员很可能是想做成游戏的CG动画的，不过最后却不了了之了……

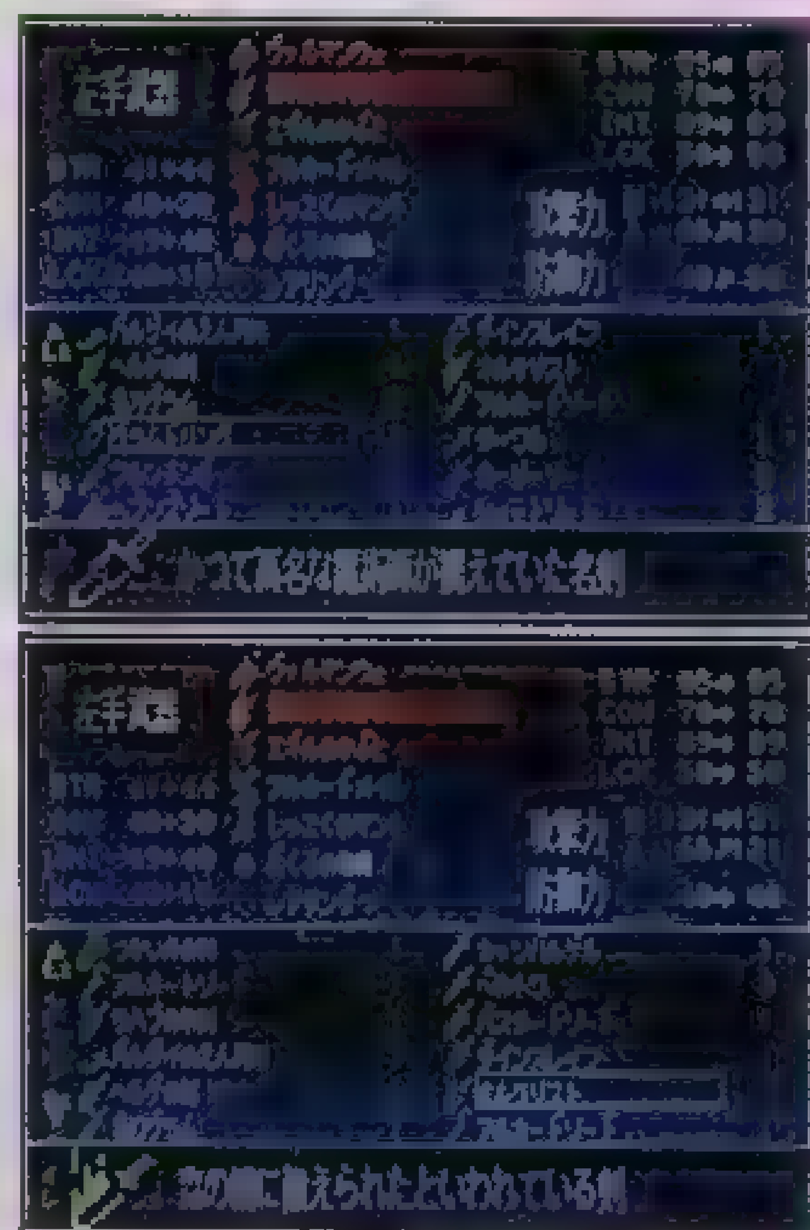




另有一张原画，表现的是风间准与未成年的风间仁一同吃饭时的情形，让胜负师想到了很多……风间准作为《铁拳2》中的人气角色，在三代的故事背景中不幸为斗神所杀，招来了不少FANS的不满。虽然这只是一张未上色的草图，但准充满母性的笑容和小仁稚气未脱的样子依然清晰可见。风间准与三岛一八的恋情在官方剧情中一直没有详细说明，到底善良的准为什么会爱上心中充满仇恨的一八，又怎么会生下风间仁的，可能是《铁拳》FANS心中难解的谜团。不管格斗游戏的剧情如何难以自圆其说，看着这样温馨的画面，当时的准想必也是幸福的吧！【胜负师 提供】



《月下》的指环王情结



《指环王》的影响力究竟有多大？除了电影以外，不熟悉奇幻文化的朋友可能还真的不知道。看过小说版的朋友可能记得，在魔戒远征队从林谷出发时，文中提到过灰袍术士刚道尔夫的那把佩剑的来历。那把剑叫做"德拉姆格林"，是由擅长铸造的精灵们打造的一对长剑之一。另外一把叫做"奥克利斯特"，同林谷过去的精灵王一起沉睡在地下……

现在让我们来看看《恶魔城DraculaX 月下夜想曲》中的武器说明吧！德拉姆格林——过去由知名的魔术师佩戴的名剑！奥克利斯特——据说是由森林之精灵锻造的宝剑！IGA，你崇拜托尔金就直说嘛！（做人要厚道！）【阿修罗 提供】

问题小卖部



我想知道《网球王子2》里面的海堂薰和桃城武的隐藏必杀技怎么使用，可以帮帮我吗？谢谢！【吉林 小庄】

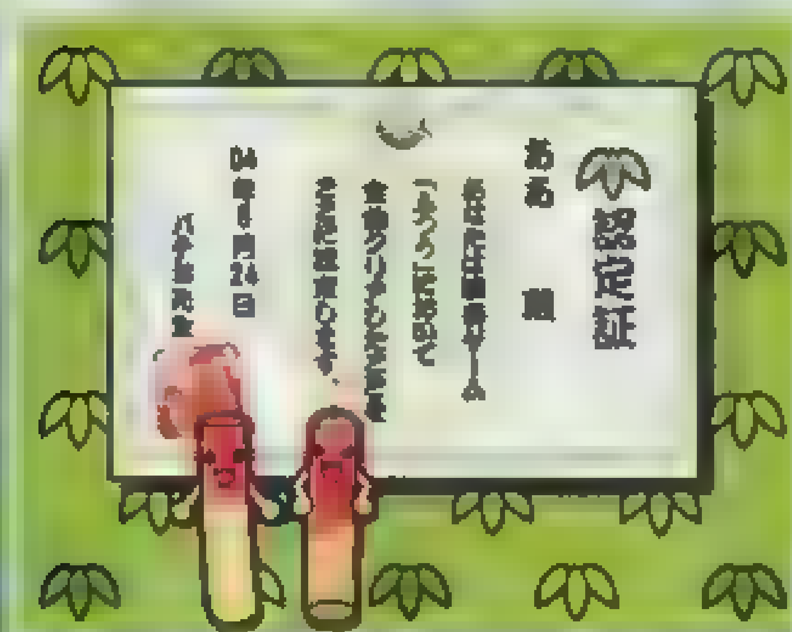
两人的的隐藏必杀技不止一种，发动条件也较复杂。

海堂薰①コブラ：操作为R1+○，发动条件为战意LV3以上，人站在底线之后的位置，对方回球在发球线后。②パインンダイブ：操作为R1+×，发动条件为战意LV3以上，人站在发球线之后的位置，对方回球擦网。③デスアダー：操作为R1+○，发动条件为自己失分后为对手的赛点。一场比赛只能用一次，使用后战意等级最高。

桃城武①スマッシュアウト：操作为R1+×，发动条件为战意LV4，对方扣杀回球，且落点在发球线后。②アレ：操作为R1+×，发动条件为双打时，战意Lv2以上，某局结束时对方领先，一场比赛只能用一次，使用后对手集中力下降，战意下降一个等级。

胜负师你好，有几个问题《太鼓达人》的问题想请你帮忙。①在《太鼓达人 四代目》中，方向键和右边四键、R1和L1有什么区别？在鼓上看来分别是左面和右面，但是听起来并没有什么区别。②我玩到后来出现了个新的难易度，但里面的按键都靠得非常近，好难啊！有何窍门？③还有就是为何我的影像特典中只有开场CG，请问其他内容要如何取得？【咪咪】

这位读者可能是刚开始接触"《太鼓达人》系列"，不过没关系，《太鼓达人》在音乐游戏中还算是比较好上手的。①方向键为鼓面左侧，"方圈角叉"各键均对应鼓面右侧，L键为鼓边左侧，R键为鼓边右侧。但使用手柄玩《太鼓达人》确实区别不大，如果音响够好倒是可以听出左右声道的不同。②第四个难度名为ONI（鬼），是真正具有挑战意义的难度，以胜负师现在的水平只能通过



鬼难中比较简单的20来首曲目（共40首）。如果说有什么窍门的话一是多练，二是最好买个太鼓控制器来练，因为敲太鼓有一个"换手原则"，就是连续两个鼓点都要换手来敲。但是用手柄操作很难感受"换手原则"的优越性。③通过同一难度全部40首曲目后会出现ENDING，此后便可在"视听觉室"中直接观看，4个难度有4个ENDING。另外，据说取得"达人"称号也会有一段特殊影像，由于我现在的称号只是"铁人"，仍需要进一步证实。

胜哥，小的我是"《忍》系列"的超级FAN，前两天弄到一个MD的模拟器，里面有《The Super Shinobi忍II》的ROM，游戏的开头有这么一段文字："影 进むこと疾风の如く その护り钢の如し あるときは 泥土に伏し またあるときは 云とともに形を变えん その斗志 烈火の如く燃えさかるとも 常に心境 止水の如し 末法破戒 志半ばにて 倒るるときも 晓とともに 姿をかき消し 己の骸 断じて さらすことなかれ 之即ち 忍の极意と知るべし 「胧流忍 秘传书」より"我照着抄了下来，不知道对不对。这段话的意思是什么啊？里面的日文我是用"智能ABC"输入法打出来的，也不知道对不对，麻烦胜哥给翻译一下。【hadeszjk0089】

日文翻译这活儿那就交给同为"忍饭"的纱迦"— 影 — 进击如疾风，防护如钢铁。崛起于大地，変幻在云端。斗志如烈火，心境若止水。末法破戒，身死魂亦在，忍法恒流传。是之为忍之精髓！——《胧流忍术秘传书》"感谢纱迦译得如此有意境，也希望你能够领略这款"《忍》系列"巅峰之作的精髓。



一些关于《街霸ZERO3 UP》的问题，我打完了10、30、50人的一对一，可是ISM的"本气"没有出现，怎么回事？还有投技（前+A或B）除了R+B受身，我看电脑还有一种方法，又受身，又减少伤害，怎么做？谢谢回答，祝小编身体健康，工作顺利，我永远支持你们！【Email问题】

只要完成生存模式中的10人战、30人战和50人战，3种战斗模式就会分别出现，并会在人物选择与ISM选择之间出现，"本气"应该是最早出现的才对，请再试一下。减低伤害的方法在受到对手攻击瞬间，快速进行方向回转并按拳脚键，成功时角色身上会闪红光，受创硬直时间也会变短。投技受身同时减低伤害的可能性是有的，不过这与电脑快速解除头晕一样，普通人类很难做到如此快速的按键连打。

是因为UCG买游戏好呢，还是因为游戏买UCG好？请注意，这是个问题！【liuxiaochun】

这……这应该是我担任小卖部店长以来见过的最简洁同时也是最难回答的问题了。这位叫刘晓春（音译）的读者问及了一个很多新加入的"油炒饭"想了解的问题。从小编的意愿来看，我们当然希望读者选择前者。UCG是一本专业的电视游戏资讯杂志，为广大玩家介绍游戏的信息、探讨游戏的玩法、回顾游戏的历史……讲述有关游戏的一切是我们的职责，"导购"也算是UCG的一大功能。如果玩家通过UCG的介绍和推荐购买到了自己喜欢的游戏，应该是对我们工作的肯定。当然，如果您选择后者也没什么，完善的大作攻略与深入的游戏研究一直是UCG的特色，"实用技术"四字绝非浪得虚名。不过我们在其他栏目的建设方面也不遗余力，比如情报站、立方、特企等栏目都为大家多方位了解游戏提供了空间，说"为游戏买UCG"也未尝不可。无论是因为UCG买游戏的读者更想玩了，或是为游戏买UCG的玩家更会玩了，我们都会非常高兴。有您的支持，UCG会越来越好！

大家来找碴

胜负师你好！我和你一样是一名"VR"FAN，在98的新闻里，看到PS2上马上就要发售《VR战士2》的街机移植版了，真是太高兴了，这样就可以弥补我错过土星版的遗憾了。不过在新闻里有一句话我不太理解，原话是"在帧数方面也因为SS硬件的制约而被调成每秒60帧，而实际上原MODEL 2版的《VR战士2》是每秒57.5帧"，怎么会因为硬件的限制反而帧数提高了呢？是不是新闻官SOUL写错了啊？【武汉 李侠】

看来李侠同学是一位细心的读者，感谢您对于这一点提出疑问。这个问题在当时校稿的时候我就发现了，还特地询问过SOUL，不过这里并不是写错了，实际就是如此。这里有来自世嘉官方的解释：在移植SS版《VF2》的时候，由于电视机和SS本身的硬件限制，只能在秒间表示整数帧，而不能表现街机版《VF2》每秒57.5帧这样"奇怪"的帧数，所以在移植过程中就硬性地将57.5帧扩展到了60帧，在特定的时候将画面中某1帧扩大为2帧，所以造成了当时SS版的操作手感与街机版细微的不同，不过这次PS2的移植版就完全解决了这个问题，在家里就可以完完全全地体验到街机的操作感了。看过这样的解释之后你一定明白了吧？另外也欢迎广大读者对杂志中的内容提出质疑，呵呵！

问胜哥一个问题：GBA的《牧场物语》，我去追MM，但是最后MM的心是绿色的而不是黄色的，恋爱事件也无法触发。好久了，我都快急死了。望您能屈尊回答我这个问题，在下我感激不尽！【LARRY】

据编辑部《牧场物语》达人纱迦所言，其中的追MM事件都需要按照一定的顺序来发生，这样才能不断加深感情，最后走上红地毯。如果没有按照一定顺序来，虽然你不断提升MM的好感度，使她心的颜色发生变化，但没有触发事件的话，是不能结婚的。事件内容在UCG和《掌机王》的《牧场物语》攻略研究中都有提及，请查看一下。



邪魔院

让你体会语言的魅力！



皆（みな）さん、こんにちは、最近（さいきん）、ちょっと体（からだ）の調子（ちょうし）が悪（わる）くなった邪魔天使（じゃまてんし）です。（大家好，我是最近身体状况有点不好的邪魔天使）（T_T）真是痛苦啊，最近肠胃病又犯了，天气热了，大家也要注意饮食啊。

今年下半年的游戏真是好戏连连，同志们，开始存钱吧！游戏和主机已经在向你们的口袋招手了！

收到了一些读者的来信，并且还有读者指出了小邪的一些错误，真是开心，这样对双方的提高都是有帮助的。

经典台词

——最後（さいご）はウクライナの矢（や）が刺（さ）し込（こ）みました。アンドリー・シェフチェンコ。

saigo wa ukuraina no ya ga sashikomimashita.andori shefuchenko.

——最后进球的是乌克兰之箭——安德列·舍夫琴科。



舍瓦！舍瓦！这是小邪我第二喜欢的一名足球运动员了。《WE8》果然是好游戏，连我这个鲜玩足球游戏的人都玩得不亦乐乎。不知道大家注意到球员进球后的解说没有，知名球员都会跟上他们的外号哦，看看日本人是如何给他们取外号的吧。

——最後を決（き）めたのは21世紀（せいき）の怪物（かいぶつ）ロナウド。やってくれます。

——saigo wo kimetanowa niiyuisseiki no kaibutsu ronaudo.yattekuremasu.

——最后决定胜负的是21世纪的怪物——罗纳尔多，他射进了一球！

21世纪的怪物……不得不对这个外号寒一个。说句题外话，在日本，外国球星人气最高的当属贝克汉姆，而国外球队的话应该是意大利了。

——ラストはファビオカンナバーロ。動（うご）く防波堤（ぼうはてい）がここで狙（ねら）っていました。

——rasuto wa fabiokannabaro. ugokubouhatei ga koko de neratteimashita.

——最后进球的是法比奥卡纳瓦罗！这个移动的防波堤在此瞄准了球门！

呵呵，中国称意大利的防守为“钢筋混凝土”，看来大家的想法都差不多啊。

日本文化一角



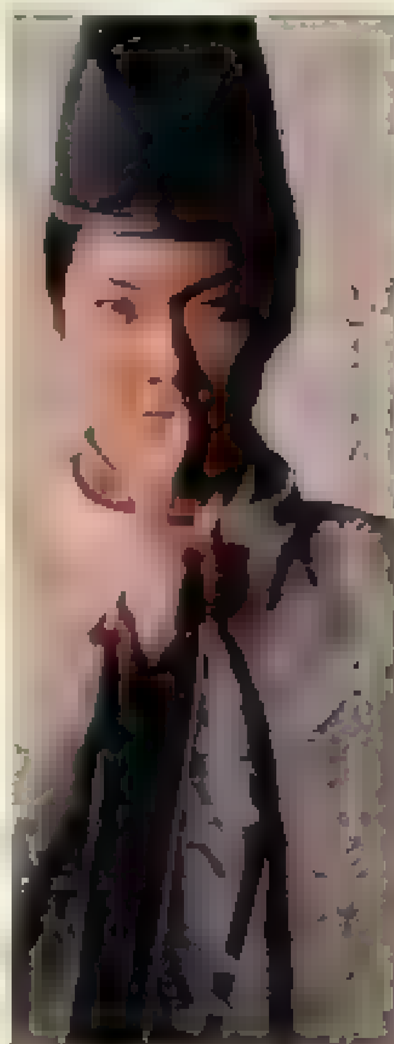
能（のう）

所谓能，就是具有中心思想的艺术的意思，它也是日本最古老的音乐剧，能在14世纪以后才在日本发展起来。能的故事是由被称为“谣”的歌来叙述的，饰演主角的被称为“シテ（仕手）”，饰演配角的称为“ワキ（脇）”。表演时演员们都要戴面具，身着华丽的衣服。虽然有不戴面具的角色，但此时演员的脸上是不能做表情的。能的动作很夸张，而因为演员的声音丝毫没有感情，所以能的内容多是描写人类阴暗面的。但能一方面，其神秘的动作、单调的音乐正表现出了一种“幽玄”的意境，从而有一种深奥的美感。

狂言（きょうげん）

狂言是日本古典的喜剧，与室町时代（公元1392～1573年）的能一样，是由观阿弥、世阿弥父子创立的一种艺术。在当时，狂言是穿插在能的表演当中，而现在则已经独立出来进行单独的演出了，不过在演狂言的演员当中，同时演能的也并不是少数。与能相比，狂言就显得很平民化。戴面具表演的角色也有限，而且基本是不化妆的。除了神、鬼之类的角色，演员的衣着都是15世纪时的日常衣着，当然，现在为了突出舞台效果，很多衣服都是经过精心制作的，显得很华丽。狂言的故事内容的精神都是向上的、对人性肯定的，不会有什么强盗、小偷、坏人的描写。另外，与能以歌舞为中心相比，狂言更倾向与舞台剧，多以动作等戏剧表演形式为主。

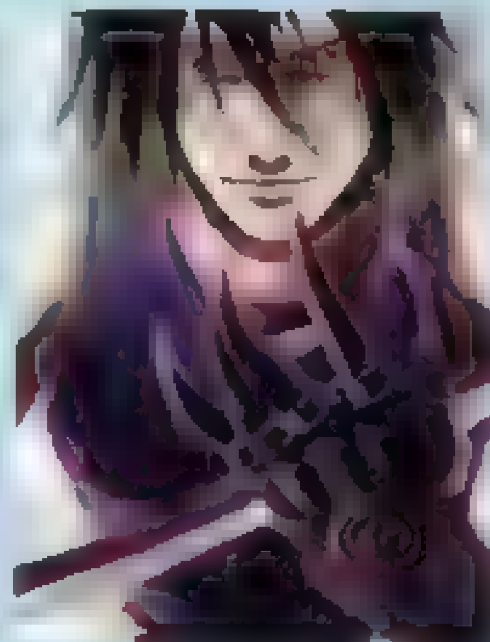




◀在大家熟悉的电影《阴阳师》中，扮演安倍晴明的就是著名狂言艺术家野村万斋。

游戏实用单词

ない



请大家一定要注意这个否定助动词，不然走冤枉路、误入险地是常见的事。比如：南西（なんせい）の山地（さんち）へ行（い）かないほうがいい。（最好不要去西南方的山地。）

モンスター

这就是我们常见的怪兽、怪物的意思，其中最有名的当然是“ポケットモンスター（口袋妖怪）”了，不过这个词留给小邪最深刻印象的还是《生化危机》中吉尔姐姐叫的那句“Monster！”。

ドラクエ

这个单词如果单看假名，其实是毫无意义的，不过这只是一个缩写，写全了相信很多玩家都认识，这就是鼎鼎大名的“ドラゴンクェスト（勇者斗恶龙）”是也！其实日本人很喜欢造这种缩写词，比如：プレステ（プレイステーション，Playstion）、ポケモン（ポケットモンスター，口袋妖怪）、メガテン（女神转生）等。

けってい

写成汉字就是“决定”，多是在选择是否的选项中出现。

キャンセル

即英语中的cancel，取消的意思，想必也是各位玩家耳濡目染的单词了。

日语Q&A



Q：请问“彼（かれ）”和“彼氏（かれし）”到底有什么区别？

A：“彼”只是单纯的第三人称人称代词，就是指第三人称的“他”；而“彼氏”在日语中是有特指的，即男朋友的意思。另外，表示女性第三人称的“彼女（かのじょ）”无论是单纯的表第三人还是表女朋友，都只有这一种写法。当然，现在说到男女朋友还可以说ボイフレンド、ガールフレンド，即英文中的boyfriend、girlfriend，（大家试着用英语发音，很逼真的说……— —b）



幻想水滸伝III

GENSOSUIKODEN

主持人：猫太

《幻水Ⅲ》的发售前LOGO



▲《幻水Ⅳ》发售前的LOGO。

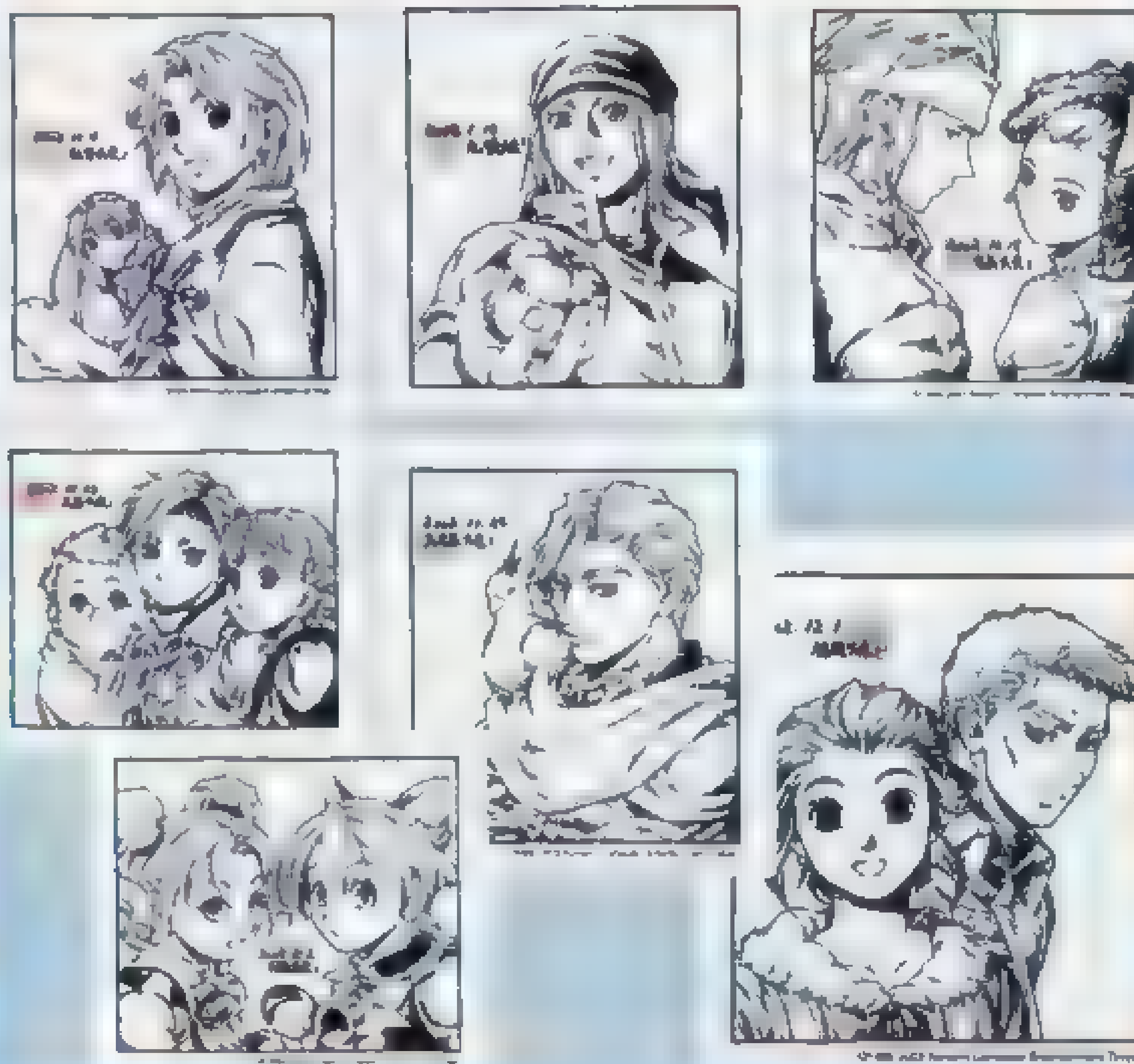
如果每天都有去《幻水Ⅳ》的官方网站的读者可能已经发觉，在里面的“ルネの部屋”有一个每天更换的LOGO，其内容和图像会随着距离《幻水Ⅳ》的天数而发生变化，十分有特色。其实这个设定在《幻水Ⅲ》发售前已经出现，因此这次只是延续了这个传统而已。那么趁着这个机会，这次先把《幻水Ⅲ》发售前的所有的LOGO都放上来给大家欣赏吧！下次有机会再为大家献上《幻水Ⅳ》的发售前LOGO。


▲肚子涨涨的。 ▲其实我是很强的！ ▲不仅仅是数字那么简单哦！
▲我的蜜糖面包还没好吗？ ▲你的体格，每天都有锻炼吗？ ▲咻……


▲我对自己的双腿有信心！ ▲恶灵退散！ ▲不要说我可爱啊！
▲兔子……被逃了…… ▲今天也没有异常状况！ ▲头发是男性的生命。
▲家里的儿子是最可爱的。 ▲为了那个人…… ▲下次我一定要赢！
▲今天是什么日子呢？ ▲偶尔也想穿普通点的服装呢！ ▲看来是时候要剪头发了……
▲妈妈！我出发啦！ ▲不要输给台风哦！ ▲好评发售中！

珍贵原画

大家知道“《幻想水浒传》系列”除了正统的4部作品和两部外传外，还有两款发售于WSC上的卡片游戏吗？后来由于受欢迎程度十分让人满意，于是Konami便把这些卡片制作成现实中的卡片游戏。在推出不久后，为了推广这款卡片游戏，Konami在2002年的2月2日在日本各地分别举行了一次“幻想水浒传卡片故事比赛”。不过最让FAN们最在意的除了激烈的比赛外，还有大会的奖品——石川史（《幻水Ⅱ·Ⅲ》的角色设计者）的《幻想水浒传Ⅲ》亲笔素描画，而且每个地区的优胜奖品都不一样。对于参赛者而言，这样的奖品具备了十分高吸引力，那么对于我们没办法参加的读者而言呢？别担心，在这里猫猫把这些奖品都为大家一一献上。



系列年代表

年代	事件	
太阳历纪元前2年	经过长久的战争，英雄希古撒克战胜了亚罗尼亚王国，并建立了代代相传的哈尔莫尼亚神圣国。	
太阳历元年	希古撒克作为神官长开始实施了神官政治，并把这一年定为太阳历元年。	
太阳历70年	哈尔莫尼亚神圣国大肆虐杀门之纹章一族，温蒂和雷古娜特把门之纹章分开，逃亡在外。	
太阳历78年	吸血鬼尼克罗德的始祖雷拉盗取了月之纹章，向青月村方向逃亡。	
太阳历110年	以南威特市为中心成立了蒂南君主国，初代皇帝是贝尔拉南特。	
太阳历150年	温蒂袭击藏有纹章的村庄。（其后迭特开始了放浪生活）	
太阳历185年	米滋市成立了市长制，初代市长是雷皮亚。	
太阳历230年	赤月帝国趁哈尔莫尼亚神圣国内乱期间独立起来，初代皇帝是库拉纳哈·露古娜，而霸王之纹章也落在露古娜家族手上。	
太阳历237年	马罗·布兰特镇压了哈尔莫尼亚的内乱且得到了其领土，建立海兰德王国。	
太阳历252年	蒂南君主国发生内乱，海兰德王国从南威特市的南方（现在的米滋市领地）开始侵略。最后发乱军胜利，南威特市在制压的情况下也成立了市长制	
太阳历280年	为了对抗海兰德王国的军事力，米滋市开始集资并集结附近的骑士团　结成了马其鲁达骑士团。	《幻水Ⅳ》的年代
太阳历314年	米滋市、南威特市、敦里巴和马其鲁达骑士团结盟成为爵斯特同盟。名字由来于结盟地点“爵斯特丘”。	
太阳历373年	格林希鲁市以格兰里夫学院为中心主张“学问独立”的自治权。	
太阳历428年	皇帝罗贝尔·布兰特率领第一军队长汉姆·卡林格姆和其大军进攻海兰德王国。米滋市长达尼尔在南威特市丧命。剩下的米滋市军以玄岳（《幻水Ⅰ》主人公的养父）为首展开了抵抗活动。	
太阳历432年	玄岳率领军队发动大规模攻击　夺回了格林希鲁市和马其鲁达骑士团领地。为了能夺回典特领土内的居住区温古荷特　玄岳买下了敦里巴的中州土地。	
太阳历434年	同盟军总指挥官玄岳和海兰德军第一军团长汉姆签下了休战协议。海兰德东方小地域因领有权发生纷争，皇帝巴尔巴罗撒被击退。	
太阳历446年	巴尔巴罗撒·露古娜和盖尔·瓦古娜之间发起“继承战争”	
太阳历447年	以典特市为中心的南部同盟势力趁赤月帝国内乱期间进行攻击，皇帝巴尔巴罗撒被击退。	
太阳历448年	发生了卡烈可虐杀事件。此事件后，副军事马修·希尔巴巴古（《初代《幻水》军师奥提撒的哥哥）离开了帝国军。	
太阳历453年	奥提撒·希尔巴巴古（初代《幻水》的军师）组织了解放军，展开了“门之纹章战争”。	
太阳历457年	帝国六将军之一的马古多尔家族之子（初代《幻水》的主人公）引导了解放军取得胜利，并在赤月帝国灭亡的同时成立多兰共和国。初代的大统领是雷邦特。	
太阳历458年	特兰共和国开始夺回北方的地域。首先击退南威特市的军队，最后赶走典特市军。之后，海兰德地区便开始了繁荣时期。	
太阳历460年	海兰德王子鲁卡·布兰特（《幻想水浒传Ⅱ》的敌人，持有兽之纹章）趁同盟军外出攻击时发起了蒂南战争。新同盟军（《幻水Ⅱ》主人公组织的军队）杀死了布兰特和乔尔（《幻水Ⅱ》主人公的亲友）。海兰德国灭亡。	
太阳历475年	在古拉斯兰特出现了自称“炎之英雄”的人（《幻水Ⅲ》的主人公），他与塞克深共和国和古拉斯兰特族组成的联合军向哈尔莫尼亚神圣国挑起了战争　最后两国签订了友好协议。	



一骑当千 第七回

属于"无双"众的游戏专页！

距离《战国无双 猛将传》的发售日只有不到一个月的时间了，想必大家都已经等得不耐烦了吧？而《战国无双 猛将传》发售之后，也许我们就会迎来NDS版或PSP版的《真·三国无双》了。这次"一骑当千"要为大家介绍的是《战国无双 猛将传》的新增战役——小牧·长久手之战，期待它在游戏中的表现！

两位天下人之间的对决——小牧·长久手之战



▲如今的小牧山。

如果要论规模的话，小牧·长久手之战并不能和川中岛之战、关原之战等日本战国时期的著名战役相提并论。但它的意义在于，这是丰臣秀吉与德川家康惟一的一次正面交锋。这一战以平局收场，但德川家康略占上风，不过后来他还是被迫臣服于丰臣秀吉。丰臣秀吉统一日本后不久便病死，德川家康乘机发难，开创了其后两百年多的幕府时代。

开端

天正十年（1582年）六月一日，"第六天魔王"织田信长被部将明智光秀在京都附近的本能寺偷袭致死，长子织田信忠随后也被迫自杀，这就是赫赫有名的"本能寺之变"。

本能寺之变发生之前，德川家康便已领有三河、远江、骏河三国。事件发生后，德川家康在家臣的帮助下从海路返回三河。由于织田信长被杀，信长的新领地甲斐发生了骚乱。德川家康趁机出兵，顺势夺取了甲斐、信浓两国。他又巧施手腕，赢得了昔日威震天下的武田家的遗臣的支持。"德川四天王"之一的井伊直政，更是把武田家出名的赤备军团收编了过来。此时的德川家康可谓盛极一时。

然而丰臣秀吉（此时他还名为羽柴秀吉）动作更快，他打着为信长复仇的旗号消灭了明智光秀之后，在决定织田家继承人的清洲会议上力推织田信忠年仅两岁的儿子三法师。此举引起了织田信长的次子北田信雄、三子神户信孝的强烈不满。会议后羽柴秀吉凭借其高超的外交手段拉拢了大部分织田家旧臣，之后又在贱岳之战中彻底打败了毕生劲敌柴田胜家，并迫使织田信长的三子神户信孝自杀。织田信长的二子北田信雄深感威胁，遂求助于德川家康。德川家康深知北田信雄亡后，下一个就轮到他了，于是决心与织田信雄携手合作。

战况

小牧山是名古屋北三里的一座圆形小山，1584年3月，德川家康在此摆好阵形，与北田信雄一起等候羽柴秀吉的到来。3月21日，羽柴秀吉率领着号称12万5000人的大军从大阪出发，于27日抵达犬山城。犬山城位于小牧山之北，羽柴军的先锋池田恒兴已经提前攻占了它。观看了敌军阵势之后，羽柴秀吉立刻在乐田筑起堡垒，德川家康也针锋相对地在小牧山北造起了堡垒。

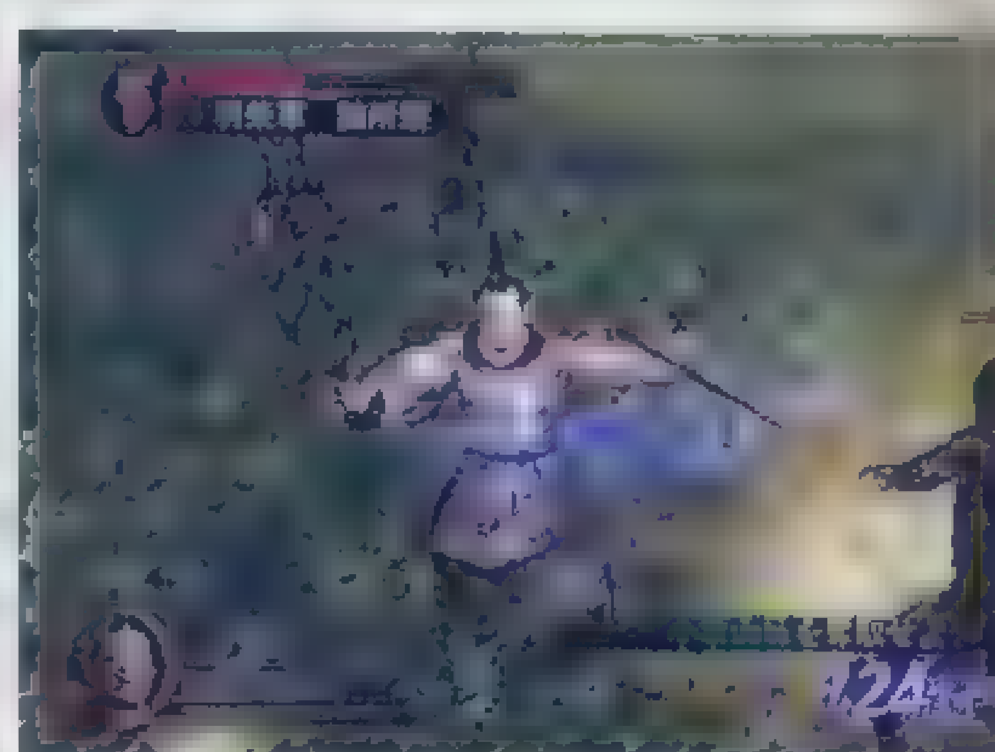


▲这是游戏中的小牧·长久手的夏季美景 好美的油菜花！

深知对方厉害的二人都不敢轻举妄动，双方僵持了好几天。这时羽柴军的池田恒兴认为德川家康此战倾国而出，后方空虚，如果此时派一支部队偷袭德川家康的老家三河，定能大获全胜。羽柴秀吉采纳了他的建议，任命池田恒兴、森长可、三好秀次和堀秀政领兵2万6000人于4月6日深夜出击。但德川家康很快接到了间谍的密报，识破了羽柴秀吉的伎俩。于是他让本多忠胜带少量兵力在本阵吸引敌人，自己率全军追击前往三河的池田恒兴军。

首先遭到袭击的是三好秀次军。4月9日凌晨，在德川军的奇袭之下，三好秀次军全线溃败，三好秀次乘乱逃走。离三好秀次军不远的堀秀政听过报告后，仓促之间将自己的部队分成两列，埋伏在河边，静候追兵的到来。没过多久，乘胜追击的德川军水野忠重、神原康政部队如期而至，堀秀政一声令下，所有的铁炮队一起开火，打得德川军落荒而逃。

德川家康率领的大部队于早上9时赶来，得知前锋的败讯之后，迅速在长久手附近布下阵来。堀秀政得知德川家康亲临，赶快率队向乐田方向撤去。而池田恒兴得知自己的计划已被识破之后，决定承担责任，与德川家康在长久手进行决战。结果在此战中人称"鬼武藏"的森长可和提出这次作战计划的池田恒兴双双战死。



▲今川义元也会出现在小牧·长久手之战，这就是游戏的原创剧情了。

接到败报之后的羽柴秀吉后悔不已，立刻亲率2万人马增援池田恒兴军。当全军在龙泉寺川南岸急速行军时，受到对岸的铁炮攻击，但对方仅仅只有五六百人，令秀吉十分惊奇。得知对岸是本多忠胜的部队之后，羽柴秀吉被本多忠胜宁愿用自己的性命来为德川家康赢得时间的举动所折服，命令全军不得攻击本多忠胜军。

羽柴军赶到长久手时已是下午5时了，此时德川军早已退回了小幡城。羽柴秀吉决定次日凌晨对小幡城发动总攻。但没想到当日傍晚德川家康就已经出了城，然后又回到小牧山去了。此举令羽柴秀吉也无可奈何。

此后双方又陷入了僵持状态。意识到战况对自己不利的羽柴秀吉此时再次展示了他高超的政治手腕，他先单独与织田信雄议和，成功地孤立了德川家康。于是德川家康不得不接受了羽柴秀吉的条件，把自己的次子于义丸送与秀吉当人质，双方讲和。

结果

小牧·长久手之战中，双方主力未曾交锋，因此谈不上谁胜谁败。但羽柴秀吉的奇袭部队被德川家康打得落花流水，还损失了池田恒兴和森长可这样的大将，所以在这场较量中德川家康明显占了上风。在随后的两年内，羽柴秀吉打败了长宗我部元亲、岛津义久等多方势力，获得了朝廷册封的"关白"之位，并赐姓丰臣。双方之间的实力差距已经相当明显，于是德川家康还是不得不低头了。

但在小牧·长久手之战以后，德川家康成了日本闻名的风云人物。要知道在小牧·长久手一战之前，羽柴秀吉可是连战连胜、从未败过一次的。此后羽柴秀吉始终对德川家康抱着又敬又怕的态度。如果当时能在小牧·长久手之战中将德川家康完全击败的话，想必天下是轮不到德川家康了。日本人有这样一个很形象的比喻："天下犹如一饼，信长擀面，秀吉撑圆，而为家康所食。"

两大限定版蓄势待发！

从《真·三国无双2》开始，我们就已经习惯了光荣各式各样、名目繁多的限定版，这次《战国无双 猛将传》也不例外，目前官方公布了两种限定版，分别是PREMIUM PACK版和TREASURE BOX版。下面就让我们来看看这两种限定版有何不同吧。

名称	价格
PREMIUM PACK版	9800日元
内容	《战国无双》游戏碟、《战国无双 猛将传》游戏碟、《战国无双》最强DATA SAVE

名称	价格
TREASURE BOX版	8800日元
内容	《战国无双 猛将传》游戏碟、本多忠胜模型、《战国无双》相关书籍、《战国无双》最强DATA SAVE、人物卡片



限定版中的模型



SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画廊

《PS2专辑》Vol.2发售

这里是SOUL的唯图主义世界

主持人SOUL语：SOUL与卡伦同学共同主持负责的《PS2专辑》Vol.2终于上市，因此花园里也登出一幅PS广告支持一下。另外最后面SOUL为大家准备了5幅日版游戏的美版封面，也算是“美日有别”第二集吧。



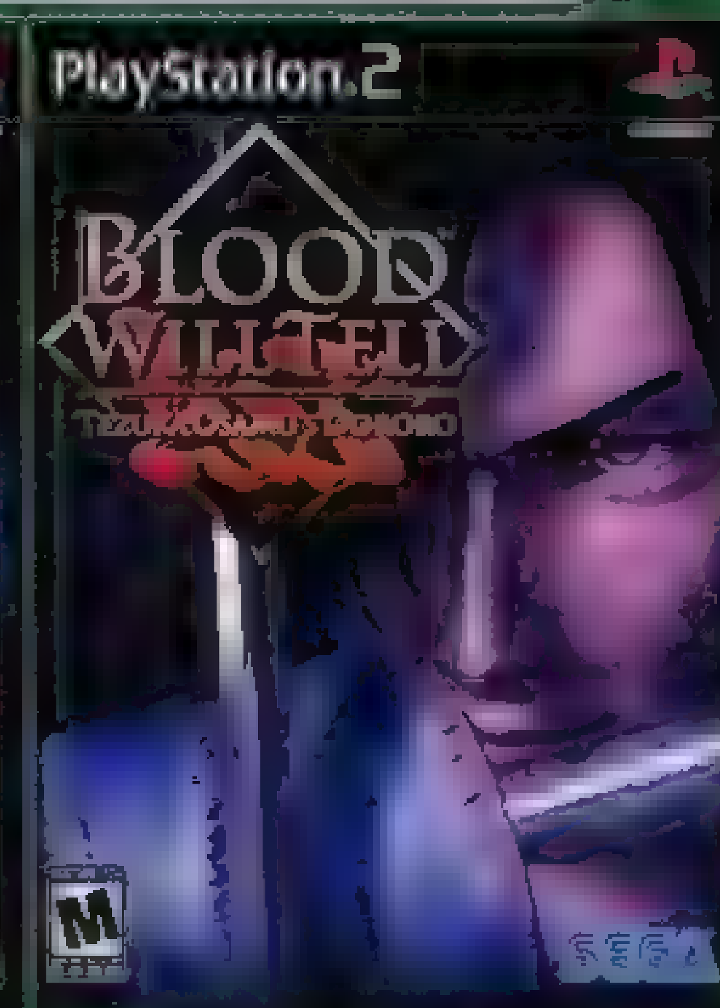


















……《仙乐》封面都不相同



MOBILE Zone

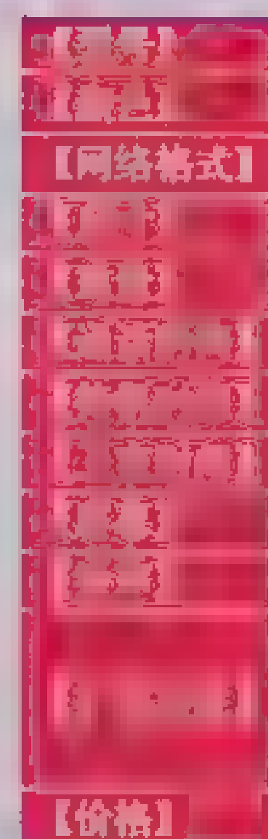
摩托罗拉 V80

摩托罗拉的这款V80在市场上的反映似乎没有当年V70那样叫好，而且凭V80的功能，卖到近4000元这个价位也有些偏高。不过这款机器的品质还是不错的，外观也比较特别，就连擅长工业设计的索尼爱立信的新机S700的外形也不能不说是“借鉴”了V80。（笑）V80的手感比V70有了天翻地覆的改变，开合翻盖设计也变得体贴且风度十足，屏幕和铃声的改进就不必多说了（不过这样的屏幕和铃声在当前横向对比的话也不能算是佼佼者）。V80可能完全是一款“Fans向”的机器，要是追求性价比，那么选择V80并不明智，但是这款机器还是很有MOTO的感觉，爱好者可以考虑一下。

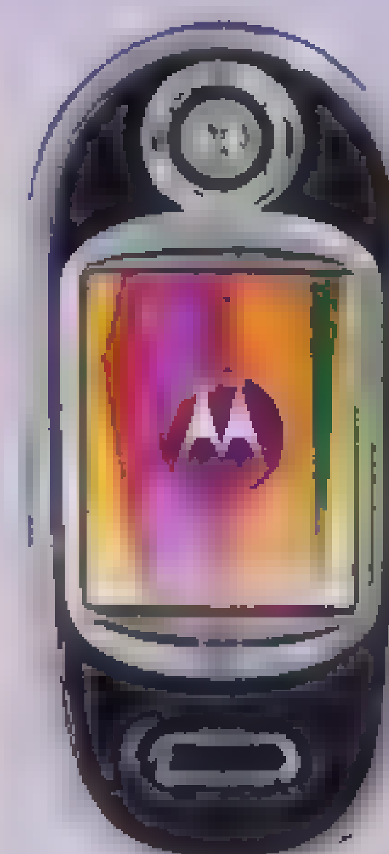


手机快报

Console Express



[illegible]	V80
[illegible]	黑色
【网络格式】	GSM GPRS 850/900/1800/1900MHz
[illegible]	99 × 45 × 19.2mm
[illegible]	大约100克
[illegible]	最长360分钟
[illegible]	最长240小时
[illegible]	2004年4月
[illegible]	65536色TFT彩色屏幕（176 × 220）
[illegible]	24和弦
[illegible]	内置30万像素数码相机（支持4倍数字变焦，支持对相片进行简单处理），5MB内存，ITAP输入法，MMS及MMS模板，支持POP/SMTP电子邮件
【价格】	3900元

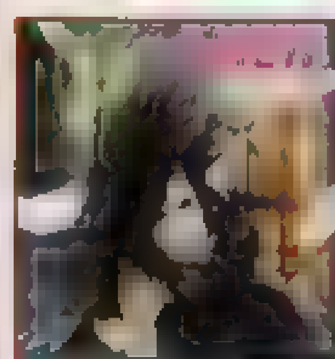


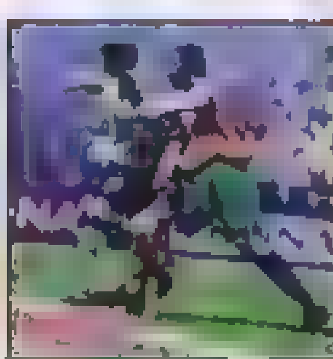
UCG MOBILE

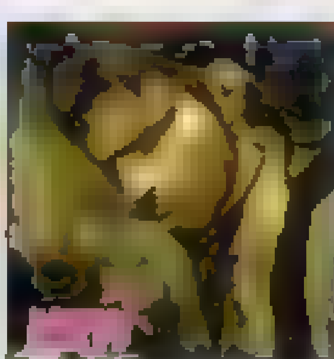
UCG互动短信俱乐部

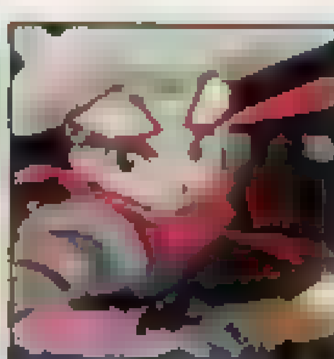
彩图下载Ver.8

Q版小编形象的更新已经在上期结束，接下来就是精彩的游戏图片和游戏角色。为了让读者们能对下载图片的质量更满意，因此以后所提供的新图片都会以新作或者名作为主。在众目睽睽之下拿出拥有新作图片的手机，肯定会引来朋友们羡慕的目光。那你还等什么？赶快拿起手机，**发送图片代码到3355（每张资费2元）**，下载UCG MOBILE为你带来的新感受。


《最终幻想VII 降临之子》 发送520041到3355


《WE8》 发送520045到3355


《潜龙谍影3 食蛇者》 发送520043到3355


《续 我们的太阳》 发送520044到3355

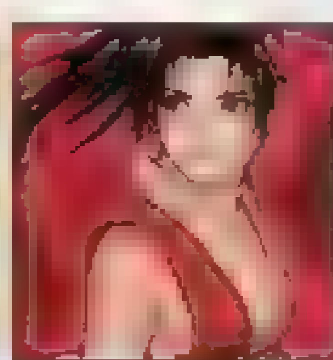

《幻想水浒传IV》 发送520042到3355


《洛克人X 突击任务》 发送520037到3355


《最终幻想1+2》 发送520039到3355


《纸片马里奥RPG》 发送520040到3355


《蜘蛛侠2》 发送520035到3355


《KOF》 发送520031到3355

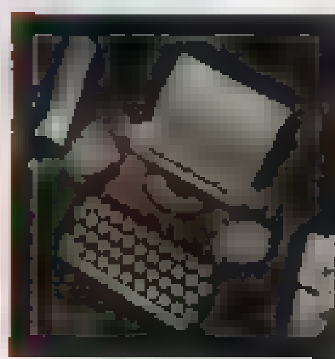

《最终幻想XII》 发送520025到3355


《最终幻想XII》 发送520024到3355


《寂静岭4》 发送520029到3355


《永恒玛娜》 发送520001到3355


《最终幻想X》 发送520011到3355


《生化危机0》 发送520013到3355


《生化危机4》 发送520014到3355


《铁拳5》 发送520015到3355


《塞尔达传说》 发送520010到3355

热门图片由您决定

发送DC＋您推荐的游戏图片名称到3357770，选出后期热门图片

小编形象大集合

谁才是您的最爱？


沙罗 发送520038到3355


D·S 发送520032到3355


多边形 发送520032到3355


卡伦 发送520033到3355


星夜 发送520034到3355


阿修罗 发送520027到3355


邪魔天使 发送520026到3355


SOUL 发送520028到3355


liky 发送520023到3355


胜负师 发送520021到3355


秦姐 发送520022到3355


GOUKI 发送520018到3355


纱迦 发送520017到3355


猫太 发送520016到3355

铃声下载Ver.5

- NEW 《时空之轮》 被盗的宝石 发送210970到3355
- NEW 《最终幻想》 [illegible] 发送210973到3355
- NEW 《圣剑传说3》 秘密花园主题 发送210974到3355
- 《最终幻想X》战斗音乐 发送210853到3355
- 《我的暑假2》结局主题音乐 发送210867到3355
- 来自《最终幻想X-2》的《千言万语》 发送280003到3355
- 来自《仙乐传说》的《Starry Heavens》 发送280002到3355
- 来自《最终幻想IX》的《melodies Of Life》 发送210707到3355
- 《女神侧身像》战斗音乐 发送210812到3355
- 《宿命传说2》BOSS战音乐 发送210910到3355
- 《超时空之钥》千年祭主题音乐 发送210911到3355
- 《无尽沙加》战斗音乐 发送210868到3355

友情告示

为了向读者提供更好的服务质量和更快捷的讯息反馈速度，空中网将于2004年9月开始进行设备升级，所有上行SMS服务自2004年9月8日起暂停服务，开通日另行通知。暂停的服务包括有“短信排行榜”、“Gamehalo互动问答”“一句话评刊”和“定制包月新闻”。但已经定制了包月新闻的用户的读者依然可以每天享受UCG为你带来的最新游戏信息，而所有图片和铃声也能正常下载。

◆UCG MOBILE暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

空中网



带你进入游戏画师创造的梦幻世界中

贞本义行

YOSHIYUKI ADAMOTO

生日	1962年1月29日
现住地	日本爱知县
血型	A
爱好	模型、驾驶
最喜欢的漫画家	松本零士
主要作品	
《王立宇宙军》	
《蓝宝石之谜》（《不可思议之海的兰迪亚》）	
《EVA》（《新世纪福音战士》）	
《.hack》	

作为GAINAX的灵魂人物，贞本义行的知名度或许远不及已被万人膜拜的庵野秀明，但他扎实的画工和严谨的作风使其多年来始终受到人们的尊敬，他的每一张原画都是FANS们心目中无上的至宝。

童年时的贞本义行对动漫画有着强烈的兴趣，这个在老师点名时以“Q太郎”作为回答的小家伙对松本零士和永井豪的作品尤其着迷，并立志要成为漫画家。升入国中后，逐渐感到现实压力的贞本开始觉得“还是先成为漫画家的助手会容易些”，等到高中生涯结束时，即将面临择业的贞本更是产生了严重的自信不足，一度有过去做美术教师或汽车设计师的念头。

1981年，考入东京美术大学绘画科的贞本义行终于迎来了人生的转折点，由于有着多年的绘画经验功底及每日勤奋的练习，他逐渐成为社科里的知名人物，并在一年后受邀参与著名动画《超时空要塞》TV版及剧场版的制作，虽然负责的工作不多，但这却为贞本增添了大量的经验与自信。毕业后，他加入了GAINAX，并在1987年播映的电影《王立宇宙军》中首次成为人物设计和作画监督，就此成名。1989年，贞本义行又接任了TV版动画《蓝宝石之谜》的人物设计，依然大受好评。1995年，《EVA》的疯狂热映使他的职业生涯走向了顶峰，而由他主笔的漫画版《EVA》至今仍在角川书店的漫画月刊《少年ACE》上连载着，销量惊人。





《王立宇宙军》



开始时并不知道一秒中要有几张画，所以闹了些笑话。当时并不知如何让人物动起来，只是单纯地画画，现在看起来真有些可笑。



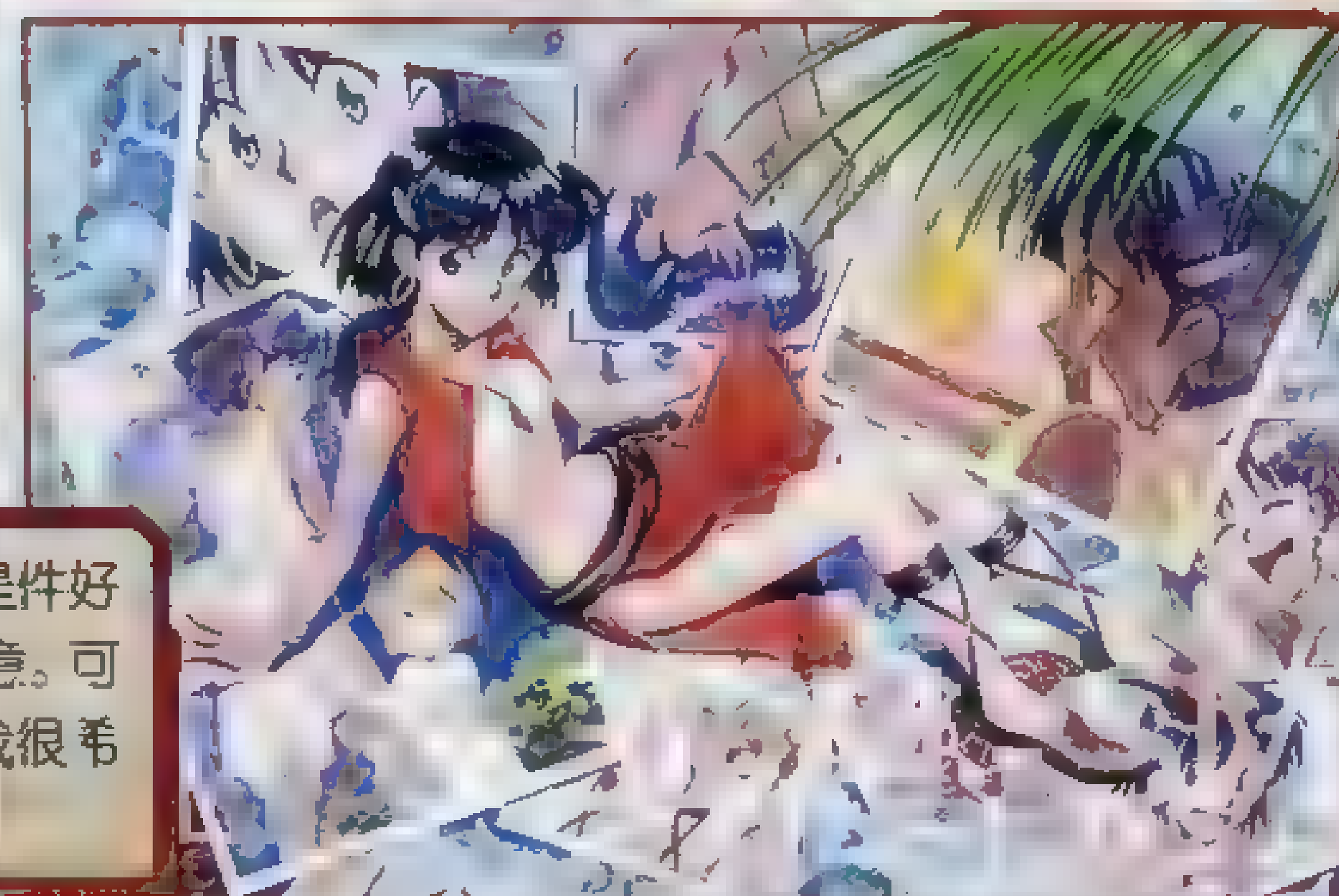
贞本义行不仅在东京的GAINAX社内有工作室，在爱知县的家中也有着小型作坊，可以随时进行制作。贞本义行的创作理念非常严谨，除了画面背景方面交给两三个助手协助外，其余部分完全由自己亲自处理，自自律非常严格，即使是普通的画稿也要事先从多个角度画出许多范本，最后选出一张最佳的习作收入工作档案，其他的统统丢弃。贞本先生曾经受过天野喜孝和思奇·比拉尔的彩色插图启发，因此制作风格以“水彩+CG”的搭配方式为主，现今这已成为了“贞本出品”区别于其他画师的独有风格。

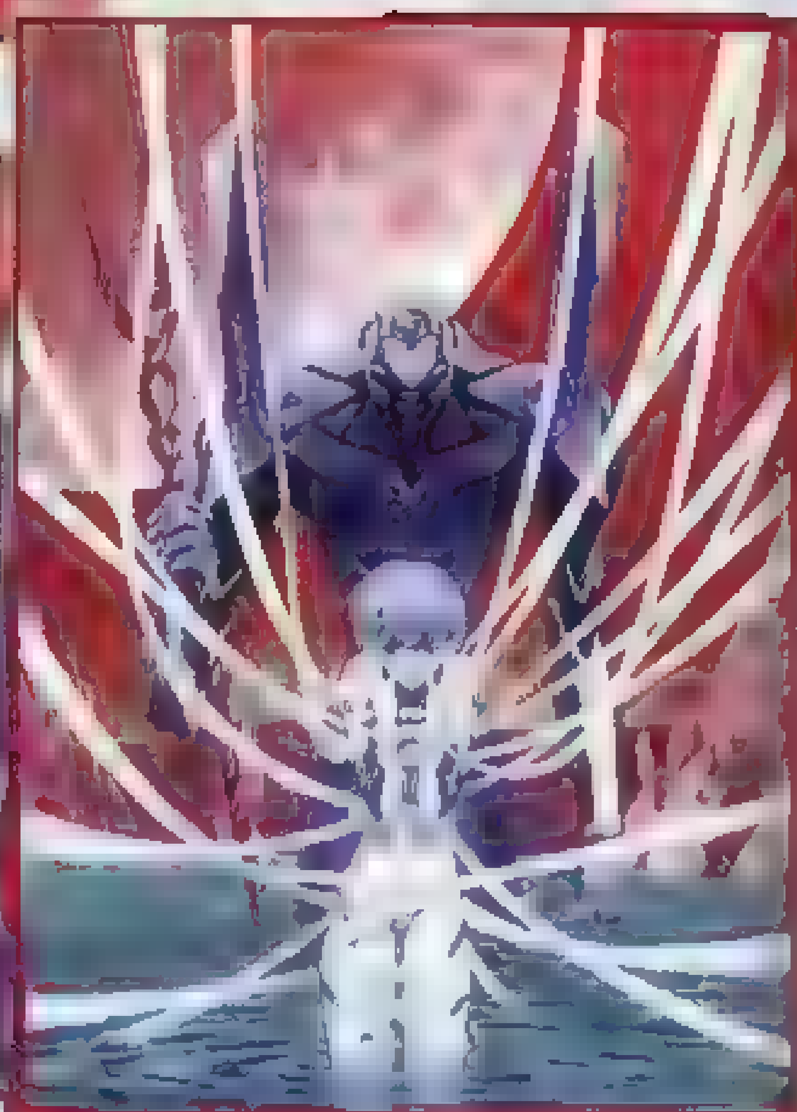


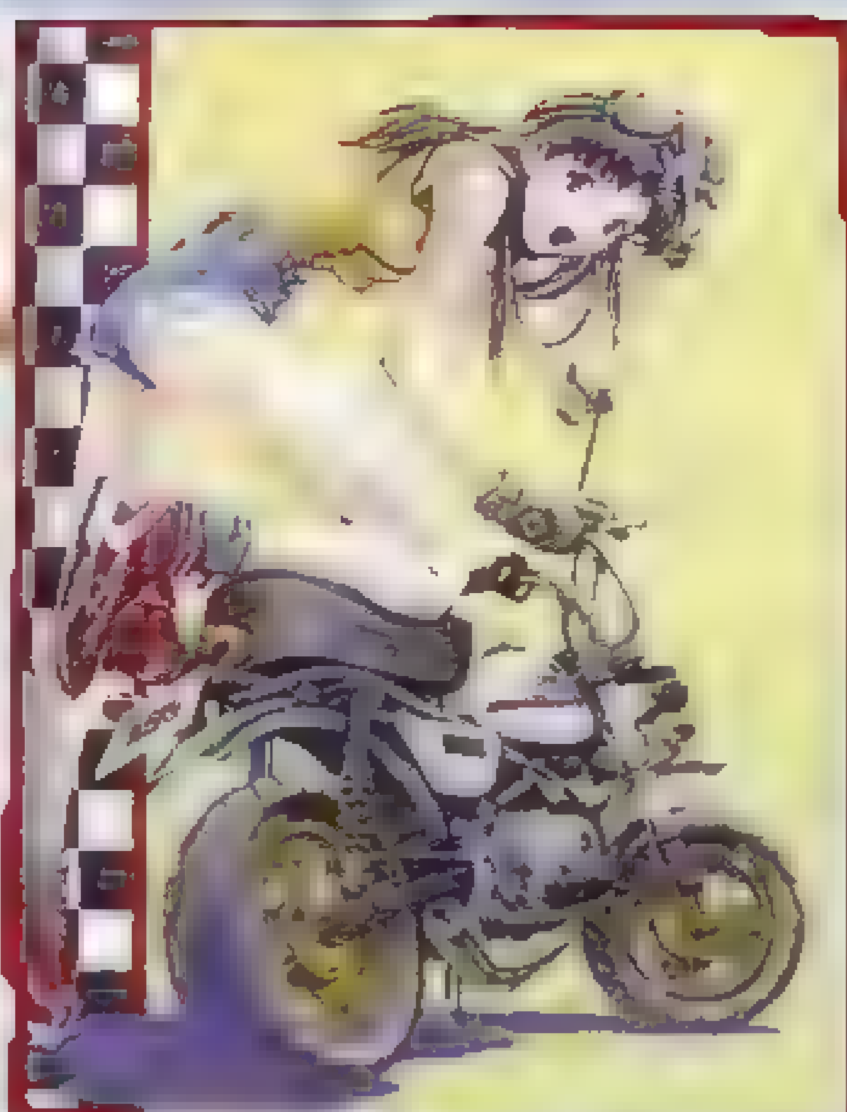
《蓝宝石之谜》



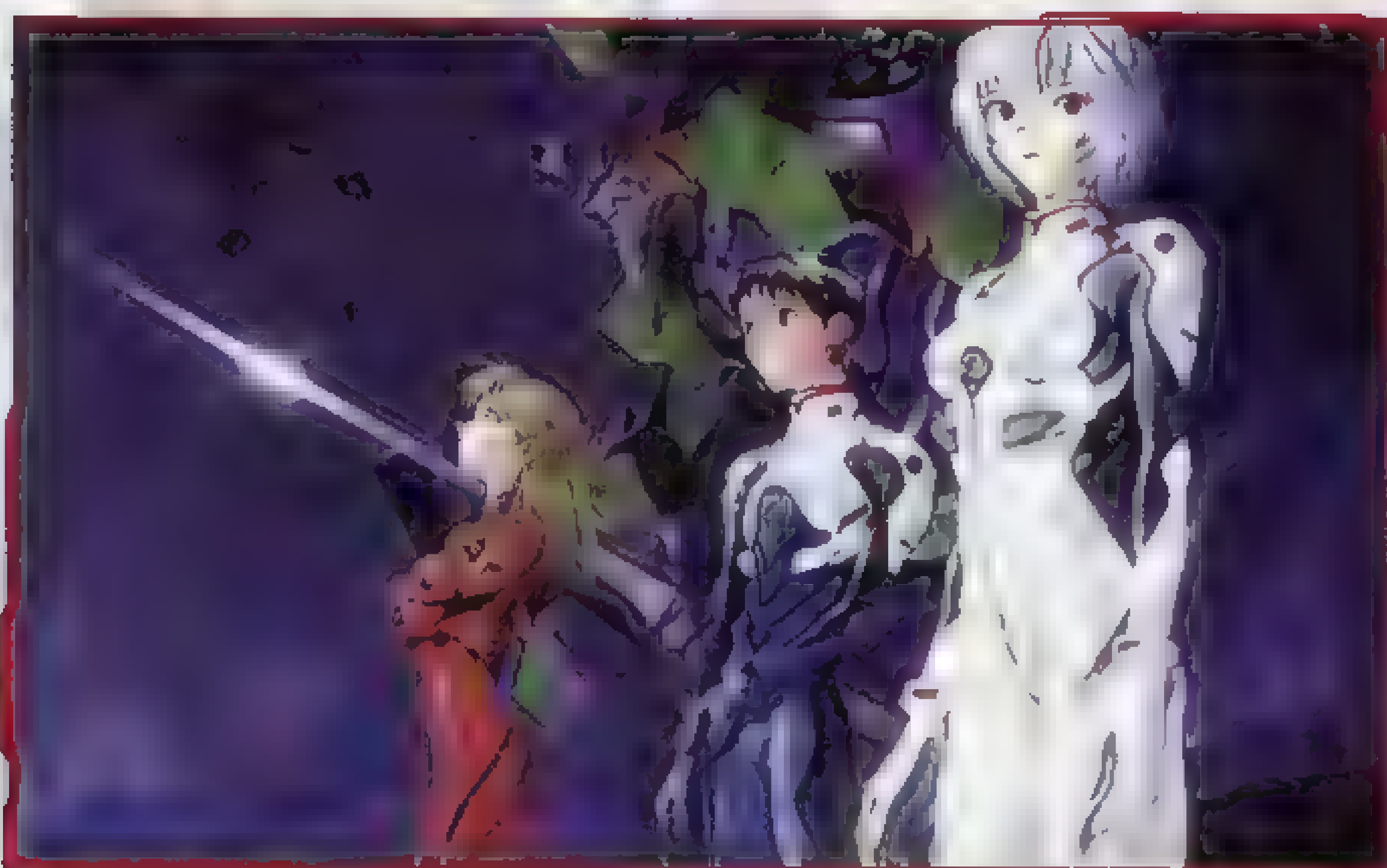
我并不认为停留在同一个地方是件好事，对于今天自己的画也不满意。可以说现在这些画是我过渡时期的作品，我很希望今后自己能够向完全不同的方向发展。











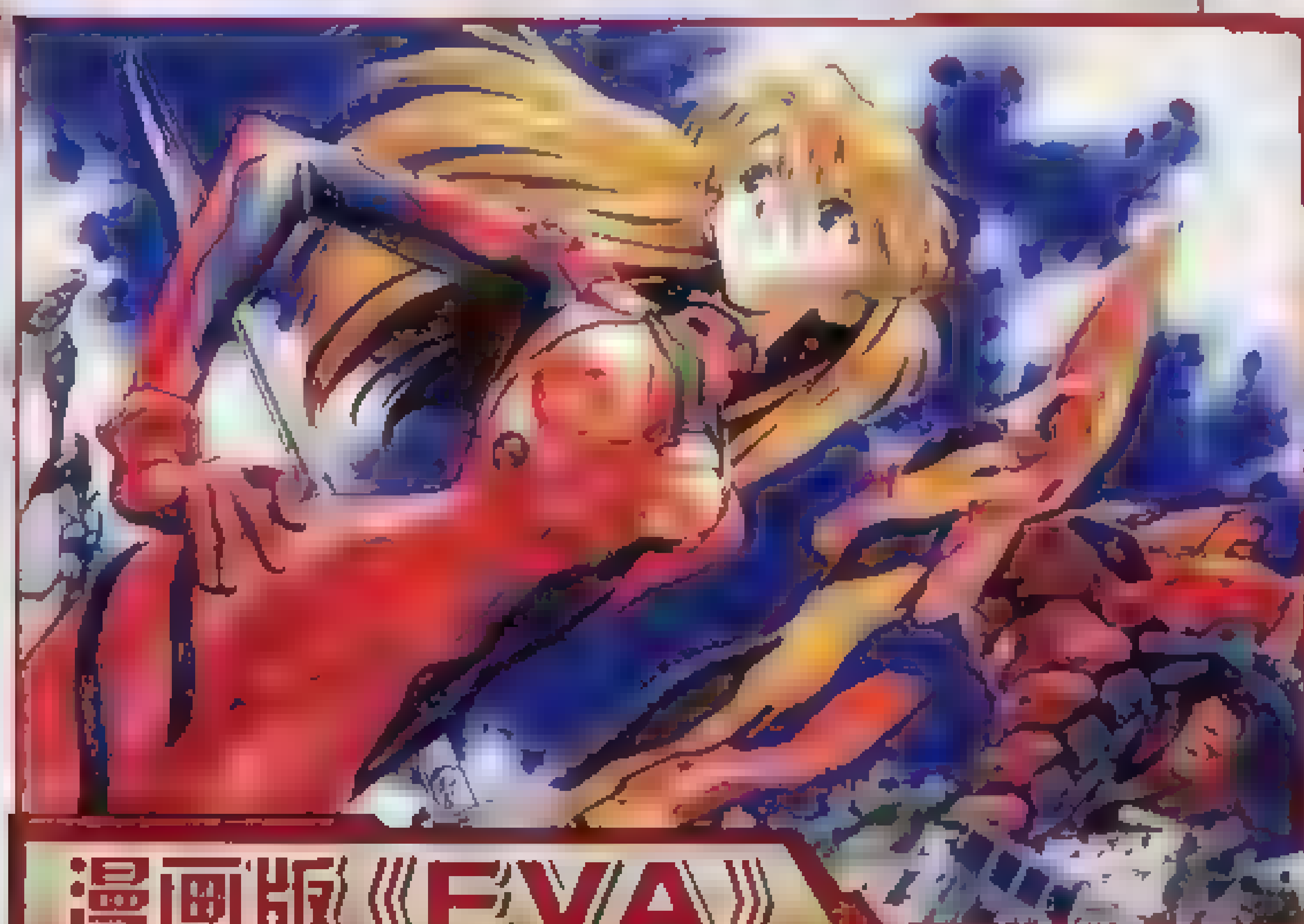
《EVA》



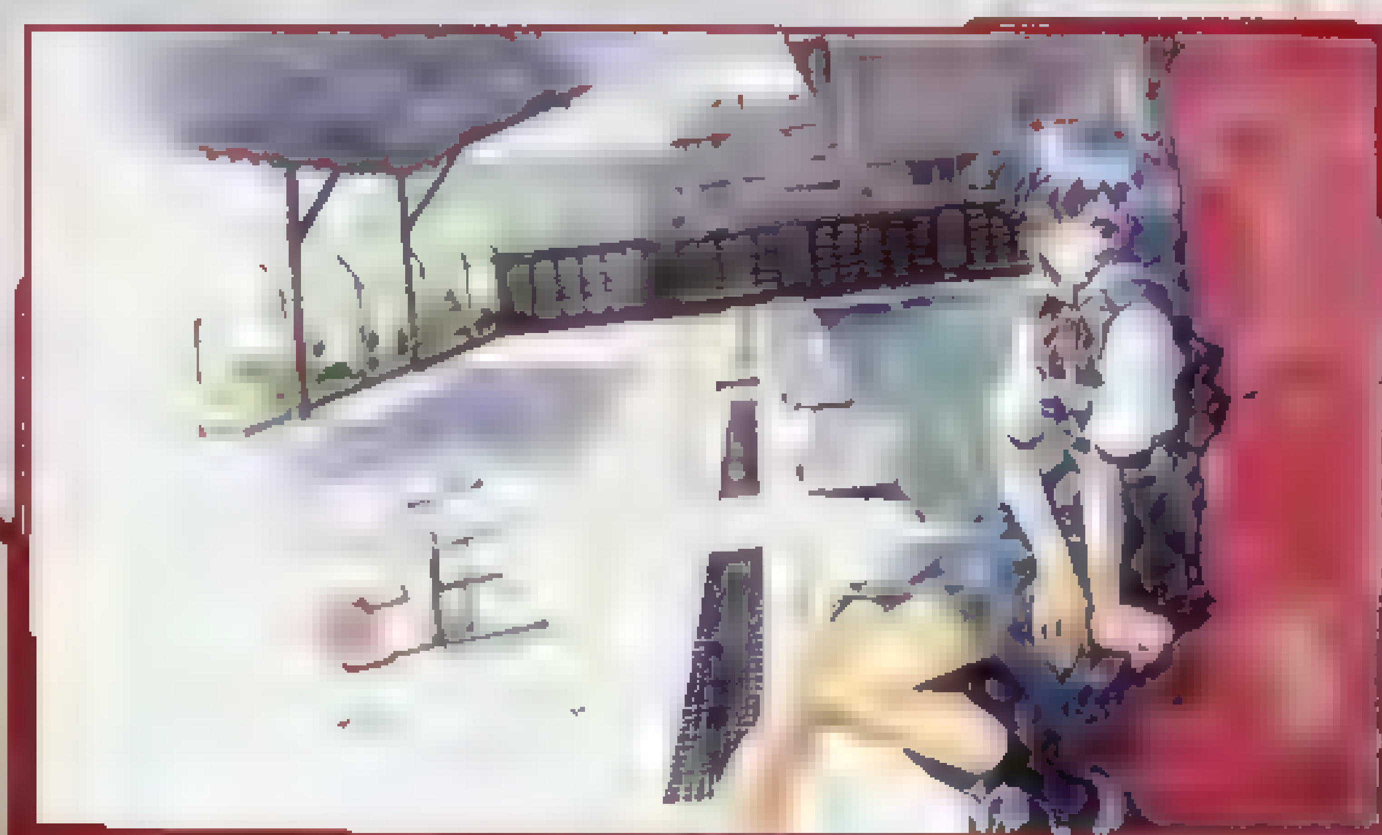
大家所看到的我的作品大多以《EVA》为主，虽然那是我的代表作，但回过头来再看的话，却发现其中并没有开发出新的手法和表现技巧，在技术上有停滞不前的感觉。

在审美观上，日本人喜欢神社或佛堂之类左右均衡的风格，但意大利的艺术家却认为打破平衡才会从中感到美。贞本义行的构图风格则介于二者之间，他非常擅于在呈对称的物体中加入曲面和边缘，这样可让整体有柔和的感觉。

贞本义行曾向大众坦白自己比较喜欢“铁甲万能侠”中的莎也加、“ハレンチ学园”的十兵卫、“恶魔人”中的美树和“鲁邦三世”中的峰不二子等“个性强的性感女性。”不过这种审美观似乎并没有完全地在他的设定中表现出来……







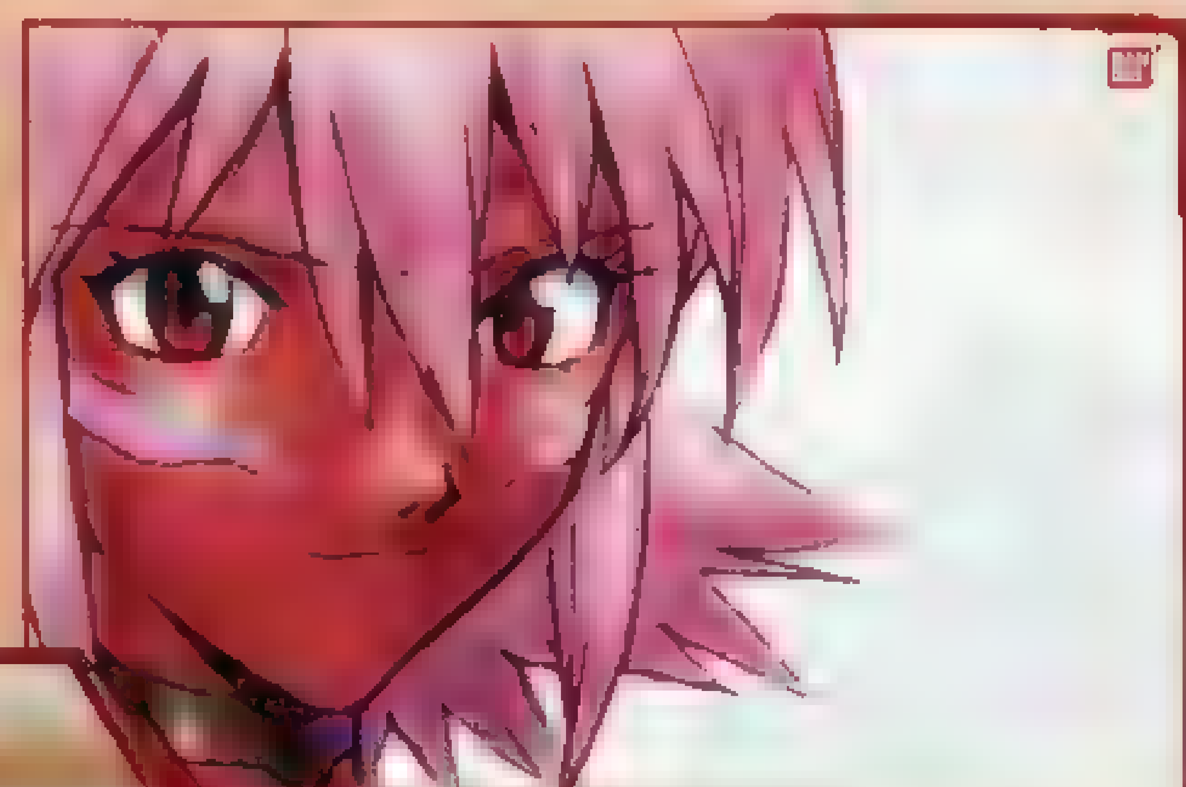
漫画版《EVA》



说到人物设定与TV版的差异嘛，只有明日香稍有不同。在我心中她是个比真嗣个头要高，同时很难亲近的好孩子的形象。但在TV版中作画时需要与担当声优的宫村优子的演技相辅助，所以形象有所改变。在我心中明日香是个对成人世界了解很多的少女，在漫画中为表现出这种风格还加入了例如诱惑加持的情节。

或许有许多人觉得立志成为一个画师是很风光的事情，可以从此无视学业，然而现实则完全不是那样简单，即使在漫画王国日本，高层人士在选择人才时也是很看重学历的，贞本义行在大学时便曾经有过加入宫崎骏工作组的打算，然而最终未能如愿以偿。所以，希望各位立志以动漫作为未来事业的学生朋友们要脚踏实地来看待自己的理想，引用宫崎老师教导贞本义行的一句话则是：“你两年后可以做动画制作者，但现在不行，所以请先毕业。”





《.hack》



画家如果过于追求自我的风格，往往就会固定并停止下来，我觉得自己还远未达到这种时刻，我想寻找和新颖别致的画风，并在多种方向努力尝试。

日式游戏里的武侠风景线

——日本剑道漫谈

文 火星兔　编 卡伦



游戏里的剑士一直给人冷冰冰的感觉。记得当初看到人材版《侍魂》的时候，就曾斩杀时对方瞬止后方慢慢倒下作出的效果就给我很大的震撼。和我们平常熟悉的中国武侠不同，日式的剑道给人以快、准的简单化，力求以一刀一剑结果对手，而持剑者也必须经过艰苦的修炼和磨难才能成为一等一的好手。最初对剑道这个日本特色文化感兴趣还是源于《浪客剑心》这部动漫巨作，里面的各个角色以及贴近历史的时代背景深深吸引了我，而后在通关各个游戏的过程里，又和一些知名剑客以及名刀名剑的大名不期而遇，于是便有了下文，希望对大家了解游戏里剑道的相关知识有所帮助。

一、日本剑道的历史



如今的剑道来自于日本，也已经被视为一项体育运动来对待。而“剑道”一词的起源则源于我国的战国时期。中国古代曾经将修炼剑术视为修道（剑道），记得以前翻阅资料时曾经了解到《汉书·艺文志》里面就有详细介绍剑道的三十八篇章节。可见当初中国的剑道已经有比较完备的体系了，而此时的中国的古剑道在战术战略方面与后来日本的剑道大同小异。但是由于我国的地理特点，使得剑道趋于多样化，例如在刀剑的铸造方法以及形态上各地都有所不同。另外单手剑与双手剑也是各分千秋，几千年以来一直共存。其次对于“道”的追求，儒家、道家、墨家等诸多思想也有着不小的差异。反观日本的剑道，基本上都是以儒家和禅宗思想为主，因此显得比较统一。

到了中国的隋唐时期，剑道传到了日本，日本武士在吸取了中国剑道的基础上，通过自身的征战经验对中国式的刀法、剑法加以改进和发展，渐渐有了自己独特的一面。当日本进入室町时代中后期以后，因为长年处在战乱之中，为了防身杀敌，不仅仅是武士，普通百姓也有很多开始习武。由此各种剑道道场相继出现。其中的“神道流”、“影流”、“中条流”被后人认为是日本剑道的三大源流。但是当时剑道没有被人们称为“剑道”，而是唤作“兵法”（也有称“小兵法”，相对于孙子的“大兵法”）。人们在练习剑术时也没有防具，不使用竹刀，只是用木刀做一些姿势的练习。直到江户时代中期（大约是公元1710年以后的50～60年间），长沼四郎左卫门和属于一刀流的中西忠藏等一批人发明了护具和竹刀，真正意义上的实战型剑道才正式开始。

尽管剑道一直有条不紊地发展着，但日本随后便进入了全面改革西化的明治时期，风格相对复古的剑道自然逃不了走向衰落的命运。当时政府发布“废刀令”，剑道几近消亡边缘。要不是随后明治10年时西南战争中萨摩军讲官兵杀得片甲不留，如今我们可能就已经没有机会看到剑道在日本的各个学校如此流行，并且成为一种文化了。

二、剑道的“质”与境界



▲柳生但马守的墓

剑道，实际上就是用剑作为武器进行格斗的武道。剑道典型的攻击方法就是劈与刺两种。这与我们常看的国内武侠电视剧或者电影里面的剑术有着很大的区别，剑道里是绝对不会出现那般花哨的类似于“甩”、“转”、“绕”的动作的。剑道追求的是“气”、“剑”、“体”的一致；甚至讲究“毒”、“冷”、“快”，要求动作简洁实用而又不失优美。而剑道之所以为“道”，最明显的理论便是“剑禅合一”。记得以前拜读日本著名的泽庵禅师所著的《不动智神录》时，里面就明确指出：练剑修道，禅理应当占六成，而剑技只占四成。只有达到“无念、无想、无我”的“三无”境界，修炼者本身的剑法剑术才能随意收缩进退，意到则念到，念到则剑到的境界。这也就是我们常听到的“剑心合一”。这和国内经典武侠里一些绝世剑法的构思也是非常相似的（笑）。作为日本历史上最有名剑客之一的柳生但马守在将剑术传给弟子后对其说“我能教你的就只有这些了，你要想取得更大的进步，就要到禅里去寻找。”可见剑道的最高境界其实还是蕴涵在一个“禅”字上。

三、日本剑道的主要流派

1.二天一流（二刀流）

如果说国内的武侠以金庸的“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”十四部经典作品最为脍炙人口，那么日本的武侠则以吉川英治的《宫本武藏》最为人所知晓。这部原定只有200回的小说最终却写了整整1013回，而且再版过多次，最终疯狂销售了300多万册。当然这和作者的情节描写与文笔不无关系，但宫本武藏本身传奇般的经历也是吸引读者的重要原因之一。作品以日本战国时代到德川初期的这段历史为背景，描述了武藏凭着自己坚韧的毅力、果敢的勇气以及强壮的体魄，手提一把孤剑，漂泊天涯，寻求剑禅合一真髓的故事。虽然笔者当时出于一些原因最终没有拜读完这部不朽名著，但依然对其当中的一些情景记忆犹新。

宫本武藏在日本被人们誉为“剑圣”，之所以要在这里提到这个名字，那是因为日本最负盛名的剑道流派之一的二天一流就是由他开创的。宫本武藏本名新免武藏，而在二天一流的兵法里又被正式叫做新免武藏信玄。29岁时他就用自己自制的四尺二寸长的木刀（比对手的刀长了一尺）将当时早已名满天下的剑客佐佐木小次郎斩于剑下。武藏也凭借此战一举成名。但是其本人却一直对自己剑的修为颇为不满。而后他花了几十年时间修行，一直到50岁才修成了用大小两刀的二刀流剑术，这也就是著名的二天一流。



▲《浪客行》才是令井上雄彦真正步入大师殿堂的作品。

二天一流里的“二天”事实上指的就是太阳和月亮，也就是阳和阴，象征着对立。二刀的技法概括一下便是协调左右两手大小两刀的动作，以此来击败对手。

作为剑道名宗，宫本武藏还写过很多有关剑道方面的佳作，提出“剑心”乃是剑客武士之魂的说法。武藏认为空剑也就是最后的一剑，这才是剑道之本。清澈明澄的心境，遇敌之际，不为环境所惑，不为对方行动所骗，不为自己感情所蔽。曾经看到这样一个说法：知名漫画作者和月伸宏本人非常崇拜宫本武藏也极其痴迷于剑道，所以他的代表作《浪客剑心》里主角的名字便叫作“剑心”。

如此大红大紫的传奇人物自然不会缺席于日式游戏和动漫之中。例如光荣公司的《太阁立志传》里面玩家便可以发现他的身影。另外曾以《灌篮高手》而风靡一时的井上雄彦的又一力作《浪客行》(蓝本便是吉川英治的《宫本武藏》)就是描述宫本武藏的。

2. 新阴流

可能很多玩家对这个流派并不十分熟悉。不过如果提到游戏里处处可见的剑豪——柳生十兵卫，相信就众所周知了吧。这位经历过《鬼武者2》“洗礼”的人物如今甚至已经被许多女性玩家所熟知了。而柳生十兵卫的剑术流派就属于新阴流的一个重要分支——柳生新阴流。

▲《鬼武者》中柳生十兵卫的飒爽英姿

不过新阴流并不是柳生家所创，而是由上泉信纲开创并由他的弟子柳生石舟斋宗严（柳生十兵卫的爷爷）继承并发扬光大，最终形成一股最有名的分支——柳生新阴流。柳生新阴流的真髓在于"无刀取"，也就是我们常说的空手夺白刃。另外与其他流派相比，柳生派的特点还在于不以杀人来作为修炼剑术的手段。他们所崇尚的则是“不杀人，但以不被杀为胜”。

十兵卫的父亲柳生但马守宗矩是柳生新阴流的杰出代表。柳生但马守可能是除去宫本武藏外名气最大的一名剑士了。他和父亲柳生石舟斋宗严以及长子柳生十兵卫并称为“柳生三天狗”。(这名号……还真是没品位……)同时他也是当时的幕府将军德川家光的剑术老师。他教过的弟子也有数百人。柳生十兵卫从小跟随父亲练习剑术。但由于自幼剑势太猛，以至于父亲柳生但马守不由自主地竟然痛下杀手。不过好在当时双方使用的都是竹刀，所以年幼的十兵卫只是瞎了一只眼睛而不至于丧命。这也是后来柳生十兵卫独眼的来由了。(汗，游戏里这么好的人物素材差点毁在他手里呀－　)

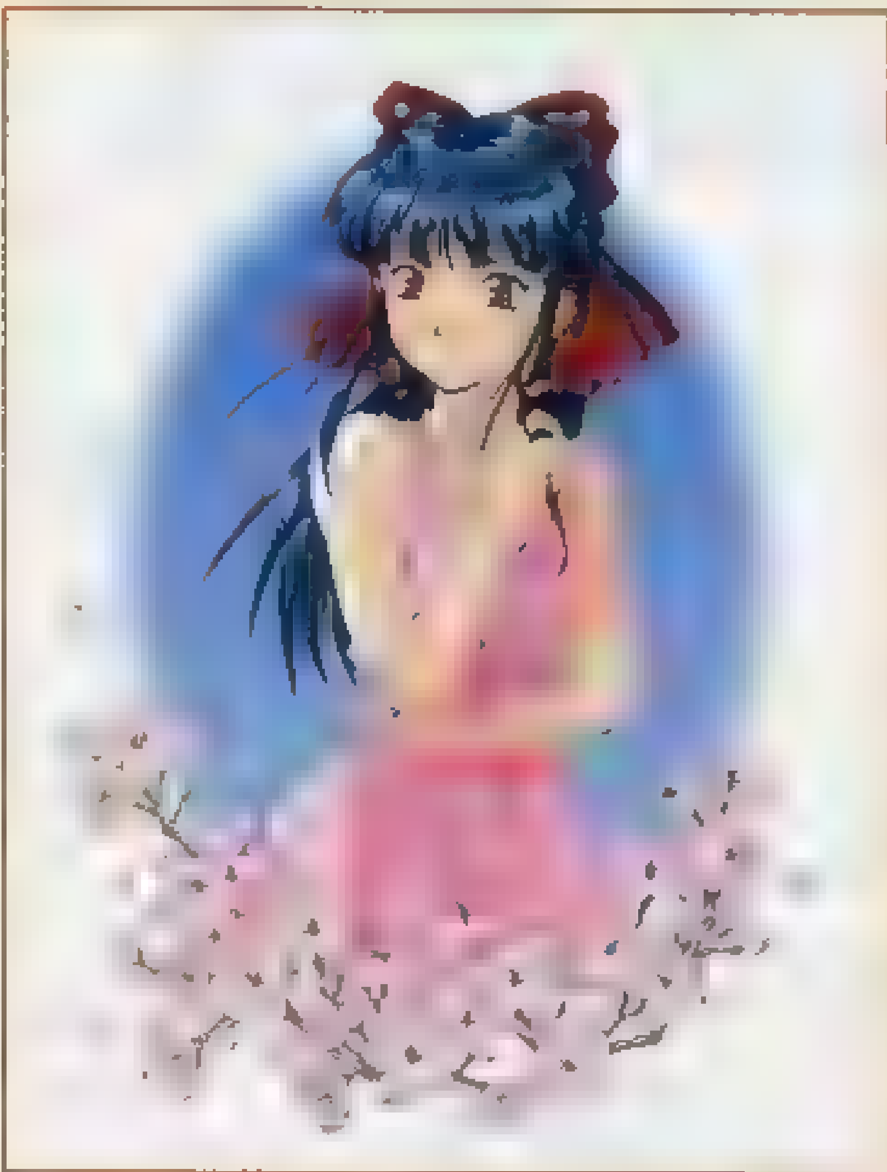

▲……有谁相信他和上面那个家伙是一个人？

除去柳生新阴流之外，还存在很多分支系新阴流。例如：神影流、狭川新阴流、松田派新阴流、新神阴一门流等等。因为相比柳生家名声不大，而且在游戏里也不是十分常见，所以在此就不作详细介绍了。

3. 北辰一刀流

顾名思义，所谓一刀流自然手里只持有一把刀剑。一刀流也是个比较庞大的流派。例如小野一刀流、北辰一刀流皆归于此类。一刀流的开山始祖乃是著名的伊藤一刀斋景久。可能很多玩家一眼就觉得这个北辰一刀流似曾相识吧。不错，《樱大战》的主人公樱和他父亲的流派就是北辰一刀流。那么我们就从诸多一刀流流派之中，着重介绍一下北辰一刀流吧。

北辰一刀流是江户末期非常流行的剑术流派。它的创始人是千叶周作成政（1794　1855)，此流派是典型的现代意义上的艺术类剑派，又名北辰梦想流。因源出一刀流，故名北辰一刀流。千叶周作成政年幼时随父亲千叶幸右卫门练习剑术，后来将自身所学技法加以柔和创新，创立了北辰一刀流，并在江户日本桥设立了剑术道场玄武馆，与镜心明智流的士学馆、神道无念流的练兵馆并称为当时"江户三大道场"。由于北辰一刀流对剑道里的护具和竹剑进行了改良，还制定了比较规范系统的对战法则。因此该流派对现代日本剑道的贡献非常重大。


▲北辰一刀流最强的剑士！（……谁信啊……）

北辰一刀流所讲究的要诀是：“瞬息心气力一致”。熟悉《樱大战》的读者可以回想一下樱在游戏里发出必杀技时的情景：“破邪剑征……樱花放神！”闭眼——吐息——拔刀时心到眼到力到，整个过程一气呵成。北辰一刀流也是人才辈出的一个流派。千叶周作成政的弟弟以及次子都为此流派作出过重大贡献。除此之外，尤为著名的坂本龙马也属于北辰一刀流。另外幕末时期的众多有名剑客例如新撰组的伊东甲子太郎、山南敬助、清河八郎等等都出自北辰一刀流。

4. 天然理心流

提及此流派完全是因为新撰组。在幕末，有名的天然理心流剑士几乎都为新撰组队员。所以，很多人喜欢称天然理心流为壬生狼之牙。天然理心流创始人是近藤内藏助裕长。刚开始，也就是在近藤内藏助创立天然理心流时，此流派其实是包括了剑术、棒术、柔术、气合术等的一种综合性武术。到了第二代近藤三助时代，由于气合术失传以及棒术和柔术也都糅合到了剑术中来，天然理心流就作为一门单纯的剑术而流传至今。天然理心流里最出名的人物应该非近藤勇莫属了。近藤勇于1834年出生在武州多摩郡上石原豪农宫川家。因此该剑法常被人戏称为农民剑法。小时候他本名胜五郎，后来又改名为胜太。大约15岁的时候，他开始跟随天然理心流第三代传人近藤周助修习剑术。近藤周助非常喜爱他并收其作为养子，胜太再次改名为近藤勇。到了27岁近藤勇正式成为了天然理心流第四代掌门人。从他练剑开始一直到称为一代宗师，一共只花去了短短的12年时间，难怪诸多记载上都称之为“武学奇才”。至今日本龙源寺中还藏有近藤勇当初使用过的木刀。


▲《浪客剑心》中的新撰组。

天然理心流的精髓在于随机应变。追求的是识破敌人的行动而做出自然而然的反应。这也是此流派之所以起名为天然理心流的原因。属于这个流派的基本都属于近藤系。除此以外比较为人所熟知的就要数新撰组副长：土方岁三。前不久PS2平台发售过一款名为《风云新撰组》的游戏。有兴趣的玩家不妨关注一下里面角色的剑术吧。


▲《风云新撰组》中的壬生狼参上。不过与其相比，在国内更广为人知的新撰组应该还是《浪客剑心》中的那些人吧。

5. 镜心明智流

镜心明智流源出富田一刀流，创始人乃是桃井八郎直由。镜心明智流是一种讲求动作的“位”，也就是姿势、形态，艺术性与实用性并重，但又略偏向于艺术性的剑术。跟北辰一刀流不同的是：北辰一刀流讲究剑技，其艺术性体现穿插于攻防之间；而镜心明智流则追求的是形态、姿势的优美和潇洒。流派的代表人物桃井春藏直正据传说本身便是一个美男子。(汗，姿势优美真能对杀敌起作用？)

6. 神道无念流

神道无念流是下野国人福井平右卫门于天明年中（1781－1789）创立的剑术流派。相传此人开创此流派还很富有传奇色彩。平右卫门最初是学习一元流剑法。据说有一次他在修行回国途中，于参拜时突然顿悟，从而创立了这一门剑术。因为当时是在万念俱空的冥想之下，由于神的权现而瞬间领悟的剑法，因此取名为神道无念流。斋藤弥九郎更是此流派比较杰出的代表。

神道无念流注重格斗时的实用性和压倒对方的气势与力量，因此在江户



当时的剑术界有"技之千叶、位之桃井、力之斋藤"一说（分别对应北辰一刀流，镜心明智流和神道无念流）。尤其是斋藤弥九郎，他将这个"力"字发挥得淋漓尽致，所以当时人们也把神道无念流称为"斋藤派无念流"。

神道无念流是个弟子众多的流派。有很多有名的剑客出自此流派，广大ACG迷所熟知的桂小五郎便是出自此流派。此外，新撰组二番队队长永仓新八，新撰组前局长芹泽鸭也出自神道无念流。

除了以上六个流派，日本历史上存在的剑道流派举不胜举。刚幕末时期便有数之不尽的不同流派，比如心形刀流、示现流、直心影流、柳刚流等等。它们都是幕末时期被称为十大流派的剑流之一。而且日本存在的剑道流派本身还分化成若干个分支流派，在此由于篇幅原因便不再一一为大家介绍了。

四、日本名刀简介

俗话说好鞍配好马，宝剑赠英雄。动漫游戏里那些主要人物总不能随便拿把小刀木棍出来打打杀杀吧，自然得有一把让人一听就是响当当的知名武器。因此历史上那些名刀自然被用于其中。

日本历史上的名刀名字比较难记，感觉并不像我们的那些倚天、屠龙、干将、莫邪来得那么帅气。日本名刀的名字由来有的是制作武器的刀工的名字，有的是从使用者的名字而来，也有不少因为死于此刀的人而出名。

天下五剑

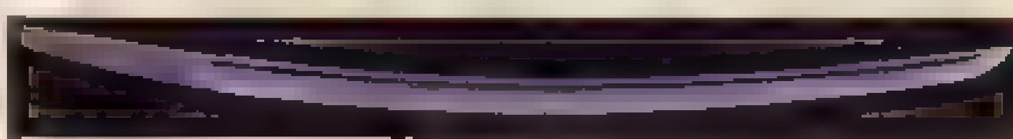


▲天下五剑之大典太

提到名刀，首先便是日本国宝的五把"天下名剑"。它们分别是名物大典太、数珠丸恒次、童子切安纲、三日月宗近以及鬼丸国纲。在超任游戏《幕末降临传ONI》中曾经出现过这五把刀的身影，分别简称为大典太、数珠丸、童子切、三日月和鬼丸。这其中数珠丸恒次、童子切安纲、三日月宗近这三者的历史记载极其少，因此众多东西已经无从考证。名物大典太属于太刀，刀长大约66厘米，为平安后期刀工三池典太光世所作，原先为室町将军足利氏所有，后来在桃山时代落入秀吉手中，而后秀吉将又它赐予前田利家。鬼丸国纲相传乃镰仓北条家家传之宝，后来由于北条家灭门而流传到世间。

正宗

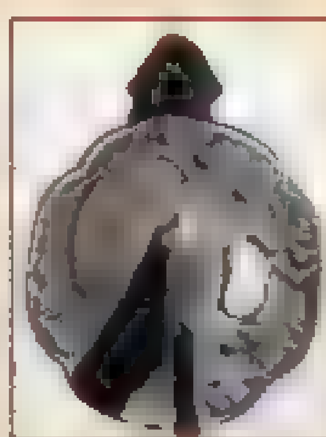




"正宗"应当是游戏玩家最熟悉不过的了。在"《最终幻想》系列"里已经是常客了。例如萨非罗斯手里那把便是它了。此外大地魔装机神里面查姆吉特手中所拿的武器也正是五郎入道正宗。正宗这个名字取自它的制造者。冈崎五郎入道正宗是镰仓末期名刀匠，他所打炼出来的刀被称为"正宗"。据说十九世纪末期，正宗所炼的刀经由贸易船流入欧洲，德国的科学家们在敬叹之余不禁起了研究分析的念头，于是还发现刀中含有天然水铅的奥秘。正宗象征着正义，随后更成为权利授予的标志。在日本，大名将一国赏赐给自己的得力重臣管理时，往往会赠予名刀作为象征物。而当大名赐给重臣正宗刀的时候，往往是代表授予一国国主无上的光荣。例如关之原大战后，石田三成被田中吉政所捉，后来面临被处死的命运，临死前缴回了两把正宗刀，除了证明自己曾受过重用外，也算是对家康的一种抗议。

▲游戏中大家最熟悉的正宗刀可能就是这把了吧。

村正



村正被视为邪恶的化身，与上面的正宗正好相反。刀名同样来自与铸刀者。村正是冈崎五郎入道正宗的弟子。据说村正当时心术不正，因此正宗没有传授他铸刀的秘诀。于是村正怀恨在心，偷偷盗取秘笈，结果被师父发现。正宗非常气愤，于是一刀斩断了他的手腕，并且赶他出门。虽然村正失去一腕，仍然继续铸刀，并发誓所炼的刀一定可以打败正宗。邪心入刀，所以从此之后村正变成了邪恶、不祥的代名词。传说村正杀了1000人以后会神灵护体变成春雨，春雨剑又有鬼神的力量，可以飞剑杀人，但是有许多使用上的禁忌，一旦违反就会法力消失又变回村正。所以人们也喜欢称村正为"妖刀"。相传在关原合战中德川家康被村正弄伤了自己的手指，于是他对村正极其痛恨，下令损毁所有村正刀，持刀者都被视为藐视幕府，应当被处极刑。不过当时有不少武士不忍心将自己的爱刀被毁，就将村正的刀铭改成正宗来掩人耳目。所以如今我们经常看到一些正宗的作品带有村正特征。



长船

长船又名名物大般若长光，乃是太刀，长73.63厘米。为名刀工长光所铸造。据说在室町时代其价值便已经高达六百贯。因为大般若经刚好六百卷与其价值数额相当，故取名大般若长光。原先为室町末期将军足利义辉所有，后来经由三好长庆、织田信长而转辗到了德川家康手中。长筱合战后，家康将它赐予了奥平信昌。

虎彻

全名字长曾弥虎彻，乃属于胁差（胁差一般是用来进行切腹的）。刃长大约45.75里面。铸刀者乃是越前国刀工虎彻，诞生年代相传是宽文三年。大名鼎鼎的新撰组近藤勇所用的刀便是它了。相传近藤勇刚进入新撰组，在江户的刀店买了这把虎彻。然而当时近藤根本就不可能买到真正的虎彻，当他购买这把刀的时候，虎彻已经失传于世200年以上了。因此所买到的只不过是一把仿造的赝品。不过即便是这样一把赝品，近藤还是付出了相当高的价钱。近藤勇后来成名之后，传说回到江户的时候，重新拜访了当初卖给他虎彻的那间店。刀店老板以为他是发觉当初卖给他的是假货前来兴师问罪，没想到他却是前来道谢："多亏了这把虎彻，我才得以出人头地。"这段轶事在民间流传甚广。在《最终幻想X》里面也可以看到虎彻，不过和七曜武器比，在那里面虎扯就变成垃圾刀了……。



除了以上名刀外日本历史上的名刀还有很多。例如新撰组副长土方岁三所持的和泉守兼定。相传土方当时想要古刀和泉守兼定，于是四处在刀店寻找。然而这种稀少的名刀在当时只有大名才可能拥有，谁也不可能把这样的宝贝拱手让与别人。据说和近藤勇一样，后来他买的也是赝品，直到几年后才发觉，在新撰组鼎盛时期才得到了正品。（原来新撰组买东西都是被坑的主……）此外冲田总司所持的菊一文字则宗等都是耳熟能详的刀中极品。但是由于有些刀的记载并不详实，很多数据和故事也无从考证，所以在此也便不一一介绍了。

剑道和柔道、合气道等众多武道一样都是日本文化的重要组成部分，因此在各类游戏里面，剑道上的知名人物、宝刀这些元素都融汇于游戏的角色、武器和历史等方面里得以体现。如果大家细心留意的话，就会发现在众多ACG里面，剑道方面的知识除了上文介绍的点滴之外，还有很多很多。历史上有记载的，[illegible]者自己虚构的，或者根据[illegible]人物或者[illegible]品加以[illegible]的都层出不穷。如果在欣赏动画漫画[illegible]时[illegible]发[illegible]的一些文化知识，那可能会另有一番乐趣吧。

文 铭风



サモンナイト クラフトソード物語 2

《召唤之夜 铸剑物语》作为“《召唤之夜》系列”在掌机上的延伸，以其独特的系统和可爱的人设而独树一帜。特别是锻造系统和丰富的武器，前作中小编我因为漏掉了武器的秘传而重玩了多次。而本作中画面更加漂亮，系统也做了许多改变。在掌机游戏不多的本月，各位玩家可绝不能错过啊。

攻略透解 Guide Through

召唤之夜 铸剑物语2 GBA Flight Plan Banpresto A・RPG

武器的锻造

本作中锻造系统做了较大的改变，前作中根据秘传来锻造武器并附加属性的方法被改了。要锻造一件武器首先要拥有胚料，决定要制作武器的种类后选择锻造原料便可制作武器。不同的原料制作出的武器是不同的。胚料除了在迷宫的宝箱中可得到外，还可用钓鱼的点数来交换。而原料的得到途径就多了，例如迷宫的宝箱、钓鱼处交换、敌人身上掉落和BOSS战。当拥有的武器跟不上时代时可用分解来销毁取回胚料。武器最多可拥有40件，不要的武器可去道具店卖掉。战斗中因为耐久度为0而损坏的武器用修理选项可修复。



武器的强化

随着锻冶次数的增加，会提升玩家的锻冶师等级，从而学会强化武器。选择锻冶好的武器后可选择1～3种原料（跟玩家的锻冶等级有关）为武器加强能力。特殊的原料组合会为武器附加必杀技和效果。

地图动作

本作在地图上可使用除锤子外的多种武器，按LR可切换使用的武器，不同的武器在地图的作用也不同。用锤子可敲打地上的开关；剑可砍开杂草；斧头用来砍开枯木；长枪可打下树上果实和打开一格远的宝箱；拳头可推动石块；钻子可钻开有裂缝的墙。迷宫中的谜题要求玩家能活用这些能力。

必杀技合成方法

必杀技名称	作用	材料1	材料2	材料3
麻痹攻击	使对方麻痹不能行动	龙のトゲ	－	－
浮かし攻击	把敌人打到飞起	兽王の纹章	－	－
炸裂攻击	进行大范围攻击	勇者の印	勇气の证	－
击风	施放旋风波（剑、枪、钻）	对魔矿	对魔矿	
冲击波	向前方放冲击波（斧、拳）	对魔矿	对魔矿	
クイックヒット	用剑快速一击	翼龙の爪	－	
ため攻击	用剑、枪进行强力一击	忍者の极意壹	－	
ジャンプアタック	跳跃攻击	忍者の极意贰	－	－
投掷	向前方投掷武器	忍者の极意壹	忍者の极意贰	－
高速回转	用钻子猛钻前方敌人	机术の卷物	－	－
百烈拳	用拳头攻击前方多个敌人	鬼神の角	－	－
回转攻击	旋转攻击身边的敌人	涡潮のエビバサミ	涡潮のエビバサミ	－
范围吹き飞ばし	把周围的敌人打飞	涡潮のエビバサミ	涡潮のエビバサミ	扩散装置
武器ダメージ	消耗对方的武器耐久度	钢のコウラ	钢のコウラ	钢のコウラ
武器破坏攻击	消费全部武器耐久来进行强力攻击	兽の纹章	兽王の纹章	神兽の纹章
即死攻击	一定几率让敌人即死	黑龙の爪	漆黑の命石	谜のボックス
HP消费攻击	消费HP来进行强力攻击	高魔の命石	高魔の命石	
ガード崩し	用斧头来破坏对方的防御	钢のコウラ	－	
ガード无视攻击	对方防御也受到同样伤害（枪）	魔族の角	－	
2连续攻击	剑、斧、枪快速攻击2次	加速モーター	－	
3连续攻击	剑、斧、枪快速攻击3次	加速モーター	加速モーター	－
4连续攻击	剑、斧、枪快速攻击4次	加速モーター	加速モーター	加速モーター
5连续攻击	剑、斧、枪快速攻击5次	加速モーター	加速モーター	忍者の极意壹
高速3连续攻击	剑、拳对敌人进行前后攻击3次	扩散装置	－	－
高速5连续攻击	剑、拳对敌人进行前后攻击5次	扩散装置	扩散装置	忍者の极意贰

武器效果合成方法

效果名称	作用	材料1	材料2	材料3
雷小攻击效果	雷属性小攻击	放电の矿石	－	－
水小攻击效果	水属性小攻击	水呼の矿石	－	
火小攻击效果	火属性小攻击	火炎の矿石	－	
风小攻击效果	风属性小攻击	疾风の矿石	－	
雷中攻击效果	雷属性中攻击	放电の矿石	放电の矿石	
水中攻击效果	水属性中攻击	水呼の矿石	水呼の矿石	
火中攻击效果	火属性中攻击	火炎の矿石	火炎の矿石	－
风中攻击效果	风属性中攻击	疾风の矿石	疾风の矿石	－
雷大攻击效果	雷属性大攻击	放电の矿石	放电の矿石	雷兽の角
水大攻击效果	水属性大攻击	水呼の矿石	水呼の矿石	涡潮のエビバサミ
火大攻击效果	火属性大攻击	火炎の矿石	火炎の矿石	深红の角
风大攻击效果	风属性大攻击	疾风の矿石	疾风の矿石	翼龙の爪
贯通攻击	能攻击直线上多名敌人	重金矿	涡潮のエビバサミ	－
HPヒール	战斗中HP缓缓回复	勇者の印	高魔の命石	
DURヒール	战斗中回复武器耐久度	勇气の证	鬼神童子の命石	－
强DURヒール	战斗中回复武器耐久度	勇气の证	勇气の证	武士の心得
スピードアップ	加快枪斧的攻击速度	兽の纹章	兽の纹章	－
AGLアップ	主角速度大幅度提升	翼龙の爪	轻铁矿	
DURガード	减轻武器耐久的消耗	钢のコウラ	アダマン矿	
ジャストガード	[illegible]加即时防御时间	[illegible]眼矿	－	
クリティカル	会心一击几率上升	加速モーター	[illegible]眼矿	
HPドレイン	攻击同时吸收HP	魔族の角	[illegible]	－
濒死强化	濒死时攻击力上升	魔族の角	魔族の角	魔族の角

战斗系统

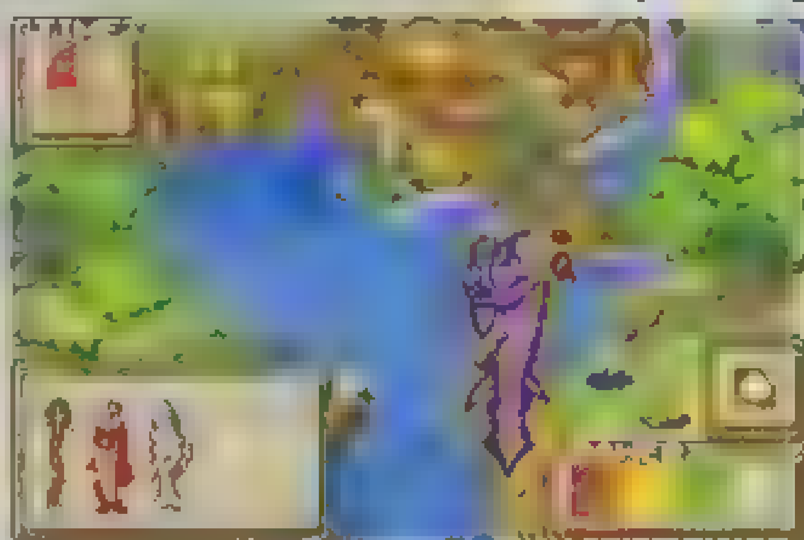


继承前作，方向键控制角色的移动。L键切换所使用的武器，R键切换装备的魔法、道具。A键攻击，B键使用魔法和道具。武器一共有剑、枪、斧、拳、钻这5个种类，不同武器的攻击方式和节奏也有所不同。R键切换的前2项盾牌和金的图案分别是防御和必杀技。使用必杀技和攻击都要消耗武器的耐久度（DUR），当耐久度为0时武器损坏。而使用魔法的道具除了消耗使用次数外，一场战斗总共只能使用6次。

普通防御会根据装备而减轻伤害，在敌人的攻击瞬间按防御便会形成即时防御（冒出ガ ト字样），此时消耗很少的武器耐久且不损伤HP。不过要注意后期的敌人会使用不可防御技。类似前作，某些BOSS战中敌人也拥有武器，将对方的武器耐久耗完便可得到一些强力的锻造材料。建议使用钻子配合能力“武器ダメージ”来破坏敌人武器。

钓鱼

本作新增的迷你游戏，由于可交换到锻造相关的东西，可说是十分重要。选择诱饵后按A抛出鱼竿，等游标下沉后立刻按A拉钩，然后控制力度将其钓上便可。诱饵在冒险时敲碎木箱可得到，中期还可在水之封刃岩向召唤兽购买。



用1500点交换的高级钓り具配合高级な贝可钓上鱼王，立刻得到500点！



关于升级

升级时可加的能力有攻击、防御和速度。速度只决定着玩家在战斗中的移动速度和跳跃高度，和逃跑速度无关。而武器的挥动速度完全由武器本身来决定。就算同是剑类武器，大剑的挥动速度要比短剑慢得多。

破坏箱子

ふもとの森	放电の矿石
外れの森	叶龙のトゲ
雄叫びの洞窟	兽の纹章
迷いの森	疾风の矿石
忘れられた森	加速モーター
月らずの森	神兽の纹章

破坏地图上的木箱和木桶可得到道具。利用各种武器将一个迷宫或森林中的所有物体（树上果子也包括）全都破坏的话便可从村庄下方右边房间的老伯手中得到奖励，当然途中不可离开迷宫。攻关过程中可不要放过一草一木哦。

完全攻略

序章

1.和龙牙前往戈拉之门。

◎四个选项的结果会决定召唤兽。

“机械兵士”

机属性イグゼルド，擅长雷属性攻击。

“鬼の子”

鬼属性レキ，擅长火属性攻击。

“恶魔”

灵属性ディナ，擅长冰属性攻击。

“兽人”

兽属性ア　ノ，擅长风属性攻击。

2.和兔子对战，猛锤便可。

3.剧情后来到上方石碑进行宣誓仪式。

◎去道具屋可得到作用为随意记录的日记。

4.回到工房，进行锻造的练习。

5.金锻造成功，一天结束，进行夜间对话。

注1：本人选的是男主角和恶魔护卫兽，剧情描述也是这样展开。

注2：除了选择护卫兽，其他选项对游戏的流程都不会有影响。

第一天



1.装备上昨天所打造的武器。

◎调查2楼的闪光柜子，得到200元。

2.来到村庄最下方的民家和龙牙交谈。

3.从上方的中间通路来到ゴウラの门。

4.来到2楼看望师傅的病情。

5.前往广场，众人来商量对策。

6.来到锻冶屋，锻造武器。

7.村庄有许多分支事件。

◎最上方可和开头的那只兔子作战，每天一次。

◎和下方右边房内阿婆说话，然后替她在村中找猫。今天的猫从道具屋往下走便可看到。

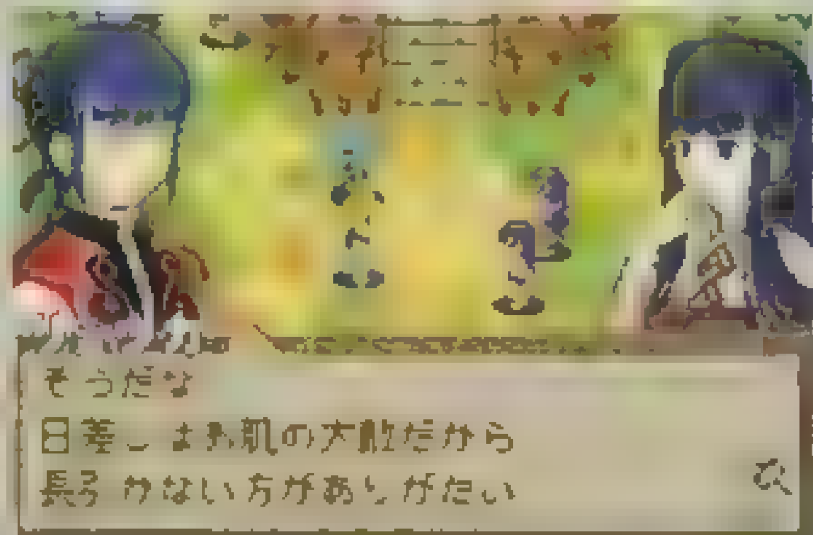
◎下方民居内女子处得到“坏れた时计”，交给村

序章——锻冶师和护卫兽



虽然师傅贝尔库（ベルグ）说过戈拉（ゴウラ）之门内封印着凶恶的召唤兽，但锻冶师的承诺比钢铁还要坚硬。在决斗中输了的主角艾基（エッジ），正和好友龙牙（リョウガ）一起前往戈拉之门内部。说起来自从父亲离去后，师傅贝尔库把艾基当作自己的亲人一样看待，奥尔加（オルカ）和塔坦（タタン）也像自己的亲兄妹一样，说起来还是有点担心师傅的责备啊。龙牙看出了主角的犹豫，此时突然传来了呼叫声。用锤子解决兔子后救下了恶魔蒂娜（ティナ）。由于她的主人已经牺牲了，只得将她带回师傅的家。

优秀的锻冶师借助召唤兽的力量能够制造出非常好的武器，而召唤兽也是锻冶师收集材料时最可信赖的同伴。在师傅的提议下，说服了蒂娜成为主角的护卫兽。宣誓仪式中村长告诉蒂娜，作为守护着村中戈拉之门的魔刃使一族的艾基的护卫兽，责任重大啊。之后龙牙姐弟前来祝贺，同时龙牙叮嘱主角不要忘记两人之间的约定……



来到地下的工房，师傅替蒂娜进行锻冶师的基本训练。基础知识解说之后等待着两人的是……挥动锤子100次。利用师傅给的材料锻造成功后师傅放心地将工房交给了主角。晚上，和蒂娜来到了初次相会的地点。这里以前是主角的家，也是初遇龙牙的地方，所以充满着主角的回忆。主角告诉蒂娜：戈拉之门封印着拥有无法控制的能力的召唤兽。当时有个叫红莲（クレン）的邪恶召唤师，他相信自己有能力夺取戈拉的能力而将其解放了出来。这使村庄遭受破坏，身为魔刃使的父亲和母亲就是那时牺牲的。但现在除了师傅一家外更有了蒂娜这个同伴……谢谢。

第一天——魔刃使

按照约定，艾基和龙牙在戈拉之门碰头了。正当两人准备利用咒文来传送到封印的房间时出现了不速之客。察觉到这个名叫卡多的召唤师的不良企图，主角坚决不为他开启大门。但是，蒂娜被抓住成为了人质……内部，在确认了主角不知道解封方法后卡多放开了人质。解除戈拉的封印，将力量占为己有就是这个邪恶家伙的目的！在他派出了召唤兽时，龙牙出手了……身为主角朋友的他竟然是召唤兽！另人震惊的事接踵而来，发现了封印对攻击有反应，龙牙竟然主动上前提供力量，企图令戈拉复活。此时师傅和奥尔加赶到，师傅见状急忙上前阻止，却惨被弹回。看着被撞断的剑和倒地不起的师傅，主角的身体产生了变化……

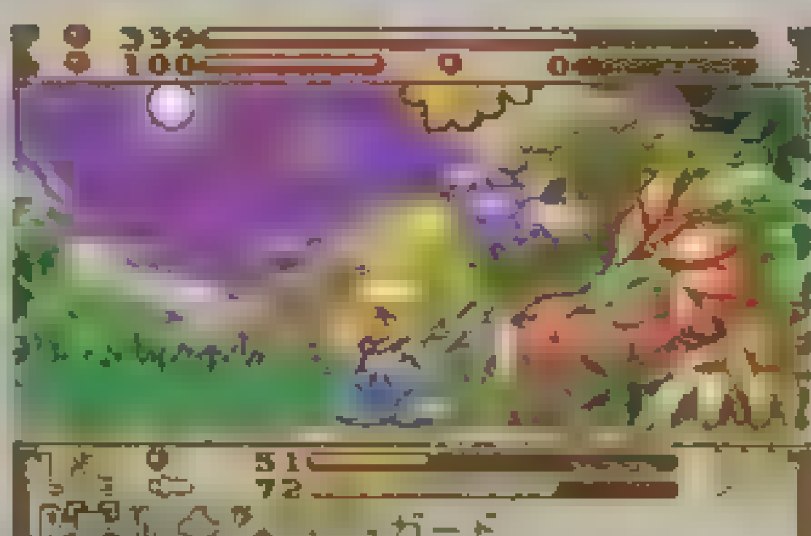


父亲：“对不起艾基，让你背负这样的命运。但是，若要救你，除了使用这力量外……别无他法……”

主角醒来发觉自己躺在工房里。塔坦告诉艾基，她前去戈拉之门处便发现昏倒的主角和重伤的师傅，而龙牙则不知去向。在楼上，艾基告诉师傅龙牙这么做一定有他的理由，虽然师傅也这么相信，但让戈拉复活却是一件非常错误的事情。由于戈

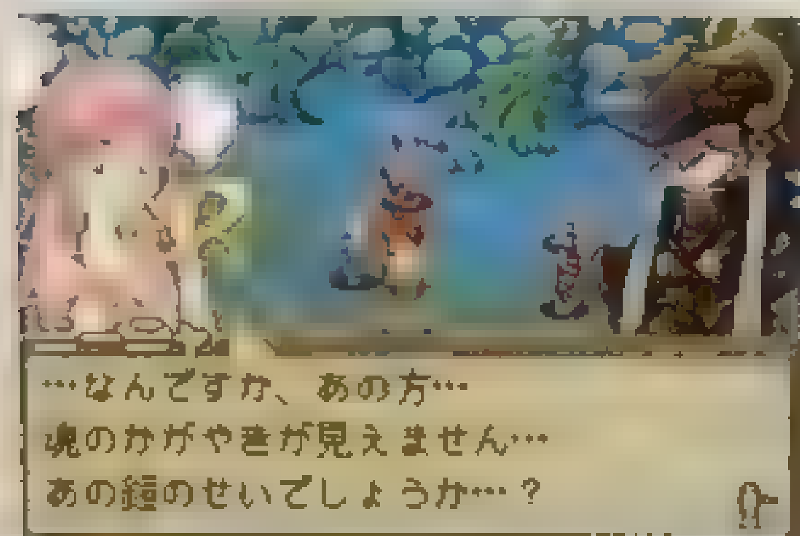
拉可能已经复活了，所以要找出魔刃。作好在戈拉到达地面前再一次将其封印的准备。

今天艾基开始从森林寻找到锻冶材料了，奥鲁加为了师傅的病也去森林内部寻找草药。从风之封刃砦中小孩们处得知他们的首领在森林内部。在森林深处，见到了奥鲁加和为了保护他而受伤的首领加朴里奥（ガブリオ）。正想带草药给师傅时，卡多出现，而龙牙也在他身边。


▲身边的那2个甲虫被打倒后还会召唤多次。将甲虫清除后靠近叶龙用剑进行连续攻击便可。

卡多："利用戈拉复活的力量来把世界恢复原状，以此来对人类复仇。人类很方便地召唤一下，召唤兽便要遵从誓约对其绝对服从。基于这点，龙牙殿下的立场也就很清楚了啊。"

虽然主角不相信这番话，但龙牙却没有辩解便离开了……回到风之封刃砦，孩子们看到领导回来十分高兴。在谈到拿取魔刃的方法时加朴里奥告诉主角：森林内部还有类似的封印砦，行进途中会从地下听到巨大的呻吟声。确定目标后便回到师傅家，由于药草的作用，师傅的伤看来没有什么大碍了。



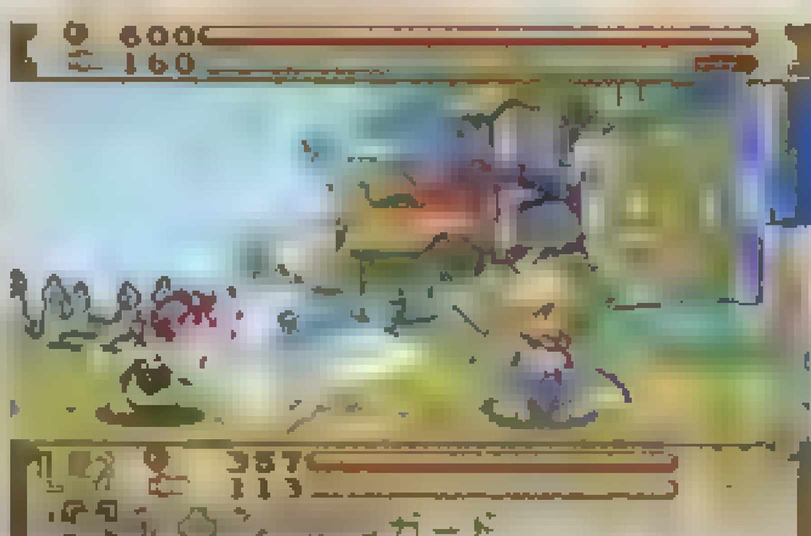
第二天——黑之剑士

今天起来后发现师傅恢复了不少，已经能起床了。虽然龙牙一行在附近活动，但奥鲁加却执意要独自调查。十分想帮忙的塔坦只能来协助艾基了。留下塔坦在封印砦调查，艾基前去寻找下一个封印砦。在森林中和加朴里奥谈论了自己身体中召唤石的事后在地下看到了奥鲁加和巨大的召唤兽，看来呻吟声就是它发出的了。正当害怕之际从地下冒出了幽灵体尼娜（ニーニャ），在她的解释下大家消除了对巨型召唤兽波鲁加诺的恐惧。内部战胜神秘的黑之剑士，将受伤的奥鲁加带回家。拜托铃里照顾师傅后继续寻找魔刃。

来到了水之封刃砦，卡多的召唤兽已经不是主角的对手了。胜利后尼娜从地底冒出，据她所说这里原本是召唤师居住的地方，里面有很多召唤师的书籍。同时提示了主角在森林内部还有个门口有雷电的类似的砦。听到这个消息主角十分感谢，将塔坦接回家里后又一天结束了。

第三天——收集召唤石

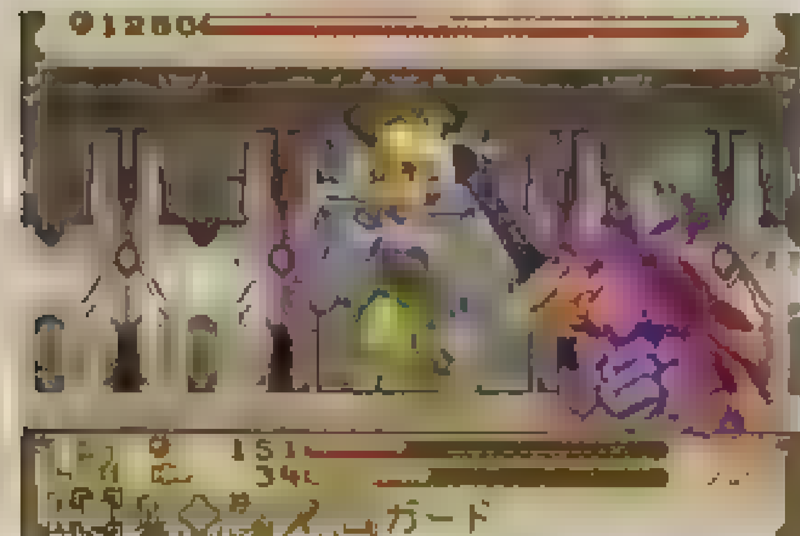
一大早奥鲁加便告诉主角他在瀑布旁等着，看来昨天黑之剑士的事对他打击很大。主角胜利后他非常沮丧……



奥鲁加："我无法抵抗的人被你打败了……很久以前你的剑法就比我强了。这次的失败让我确认到你制作武器的能力也比我强了，我现在已经帮不上你了吧。"

艾基："怎么能这样说，你头脑比我好得多。这从你在机械方面的才能就可以看出来。更何况……没有了你，谁来做饭。天天吃塔坦做的饭身体会支持不住的啊！"

听到主角的鼓励奥鲁加振作了起来，也和主角约定一定要找到魔刃。在迷惑的森林的内部找到了雷之封刃砦，内部的守护者感受到了主角就是他一直等待的魔刃使。经过战斗检查后发现父亲留下的首饰是形态制御装置，能够改变主角的形态。守护者拥有的转移装置能够将主角移动到魔刃的所在地，但要启动此机能必须要四个属性的召唤石。


▲ 战斗中要跳起攻击头部才能造成大伤害。

由于主角对机械一窍不通，找来了奥鲁加来安装召唤石。在收集最后一个召唤石时遇到了尼娜身体的拥有者帕素（パスゥ）。她自称为龙牙的恋人，看来以后还有碰头的机会。在加朴里奥的帮助下搞定了传送装置，明天便能开始启用了。在地下尼娜告诉主角她原本是召唤学院的学生，帕素趁她失去意识的时候占据了身体。约定要夺回身体后回到了家里，村长告诉主角，师傅的病因为戈拉的诅咒而加重了……

第四天——得到魔刃

要出发去寻找魔刃了，临走时师傅出面告诉主角不用为他的病担心。经过调整，转移装置能使用了，来到魔刃所在地：腐败的机械迷宫。在地下3楼干掉BOSS后主角见到了巨型机器人。此时其他人赶来，原来他们是由加朴里奥的同伴塞拉多（ゼライド）传送过来的，而加朴里奥则因为不舒服没有赶上来。



最内部，得到了魔刃ジンライ。龙牙出现了，原来黑之剑士跟他也是一伙的。战胜黑之剑士后龙牙变身将主角打倒，留下了"想要打倒我，就要变强"的讯息后离开了。传送回去后得知魔刃总共有4把……



回家后众人想硬把剑拔出，此时师傅出现。他告诉众人封印魔刃的力量是十分特殊的，勉强拔出的话魔剑发出的力量会使普通人无法靠近。不过封印的方法则是锻冶师一族秘传的方法，释放魔刃力量的工作就交给奥鲁加了。

第五天——美人鱼

发现众人集合在村口，幻界御妙寺的使者东明（トウメイ）出现。他睡觉的时候曾得到天界的启示：要利用自己的力量来消除世



长右边房间内的人可得到加血道具。
8.来到ふもとの森收集锻造材料。
◎用锤子可打开传送装置。
◎宝箱内得到剑的胚料。
◎用剑砍开挡路的杂草，用斧头敲碎枯木。
9.将风之封刃砦中得到的剑拿回去修理。
10.还剑后继续来到外れの森。
◎上方的3个宝箱要从树之间穿过来得到。
11.和叶龙作战，胜利后调查左边的草。
12.封刃砦剧情后回家、夜间对话。

第二天

◎道具屋可得到キッカ药。
◎猫在师傅家下方楼梯处可找到。
◎下方的旅行商人处买到水呼の矿石。
1.前往风之封刃砦。
◎和小孩对话得到ラクルのサイン，回村给石碑处的女孩可得到日记。
2.前进到雄叫びの洞窟内部，发生剧情。
3.跟着尼娜前进，和黑之剑士战斗。
4.带着负伤的オルカ回家，师傅病倒。
5.去ゴウラの门找到リンリ。
6.从雄叫びの洞窟继续前进，来到水之封刃砦。
◎石头用拳头推开，钻子可钻开山洞。
7.将风之封刃砦的タタン接回。
8.一天结束，夜间对话。

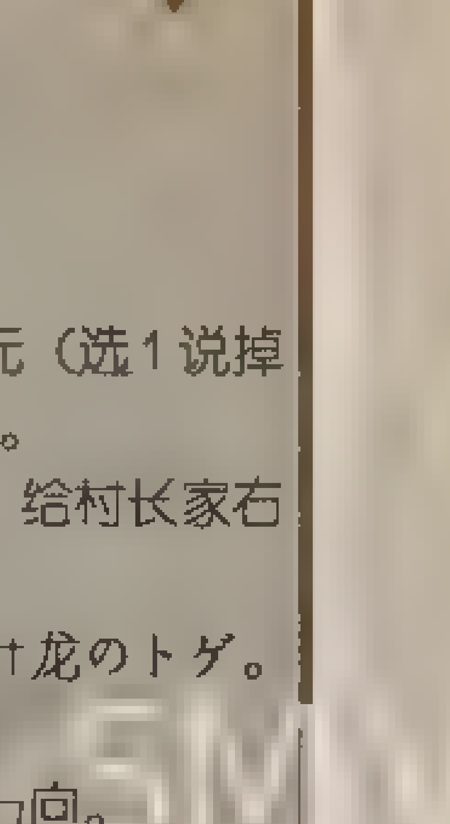
第三天

◎道具屋得到シャプストン。
◎猫在村长家内右上房间。
◎将下左房间老伯处得到的不气味なお面交给隔壁的男子，得到湿玉。
1.前往道具屋下方的悬崖，和オルカ战斗。
2.通过迷いの森，来到雷之封刃砦。
◎需要从地上的洞穴掉下来前进。
3.在内部的闪光点得到召唤石，交给守护者。
◎战斗中使用赤き魔石可以变身。
4.在雄叫びの洞窟地下找到オルカ。
5.将水の封刃砦的リンリ处和师傅家的タタン处得到召唤石交给守护者。
6.穿过忘れられた森，来到炎之封刃砦。
◎以后可在这里存档5个武器。
7.得到最后一个召唤石后回到雷之封刃砦。
8.在雄叫びの洞窟地下和ニーニャ交谈。
9.回家，夜间对话。



第四天

◎道具屋得到ジョウユ药。
◎向瀑布旁的商人买到雷兽之角。
◎猫在村庄最右下的楼梯下。
◎围栏旁的男子问你是否掉了200元（选1说掉了可得到200元，但做人要厚道啊）。
◎水之封刃砦处得到激辛スパイス，给村长家右边房屋的人得到日记。
◎火之封刃砦处购买锻冶情报得到叶龙のトゲ。
1.被守护者传送到[illegible]宫。
◎[illegible]绿色[illegible]关[illegible]方向。
◎破碎的门可用钻子钻开。



2.和BOSS战斗后落下，见到机器人。
3.在最内部得到魔刃，BOSS战。
◎胜利后可用エスケ　プ魔法传送回去。
4.回到家中，夜间对话。

第五天

◎道具屋得到ケンマストン。
◎村长家2楼商人可买到涡潮のエビバサミ。
◎猫藏在戈拉之门道路的树下。
◎火之封刃砦处购买锻冶情报得到加速モーター。
◎围栏旁的男子又会问你是否掉了800元（选2说没掉，他便会因为你的诚实而给你800元。前一天拿了200的人去后悔吧。）
◎下访右边的民居内女子得到饮みにくい青汁，给出口的门卫得到海鲜ス　プ。
1.来到村口，见到トウメイ。
2.通过传送来到常夏の海洞窟。
3.用锤子敲打开关救出ビョ　ン。
◎敲不同颜色的开关出现不同通路。
4.和アクアエレメント交谈……
5.传送回去带上リンリ再前往。
6.最深处干掉BOSS得到ヒスメ石。
7.得到魔刃，回家，夜间对话。

第六天

◎道具屋得到魔よけのお守り
◎行商人处买到扩散装置。
◎猫在石碑广场的左下。
◎火之封刃砦处买到扩散装置。
◎在风之封刃砦察看护卫兽情况后找村中的ラクル交谈得到ネコバッジ，给下方右边的小女孩后得到道具。
1.前往ゴウラの门。
2.来到地下看ボルガノ情况。
3.回ゴウラの门找トウメイ对话。
4.传送到朽ちた机械迷宫，来到机器人处。
5.从左边前进，来到地下6层BOSS战。
6.回机器人处，交谈后回村找トウメイ。
7.钓鱼处交换到对魔矿，锻造出魔曲刀。
8.交给トウメイ后得到退魔の剑。
9.来到地下，战斗连场。
◎巨型机器人对战时记得用必杀技。
10.夜间对话。

第七天

◎猫在龙牙的家里。
◎下方的旅行商人处买到翼龙の爪。
◎火之封刃砦处买到兽の纹章。
1.前往ゴウラの门和トウメイ对话。
2.来到雷之封刃砦，剧情过后传送。
3.在极寒の雪溪谷和BOSS作战。
◎迷宫中的冰块是可斜向滑动的。
◎选项中的男、女决定着遇到主角的性别。
◎遇到的召唤兽由玩家的护卫兽决定。
4.打败狼后将小孩送回。
5.最内部战胜敌人，得到魔刃クウガ。
6.传送回家，夜间对话。

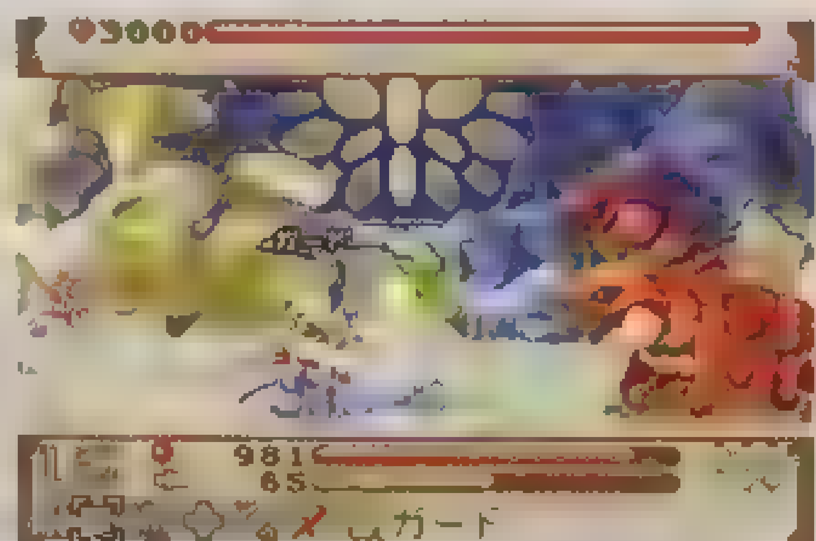


界的混乱。之后他便贯彻自己的使命，巡回各地解决事件，发现村里散发出邪气他便进来了。主角先不管这么多，继续寻找魔刃。

来到第二把魔刃的所在地：常夏的海洞窟。在这里遇见了美人鱼萨尼（ザーネ）和同样是来这里寻找宝藏的修因（ビョ　ン）。内部的守护者水元素不让众人进入，但萨尼用美色轻易进入了。无奈之下主角也尝试诱惑，但……而由于水元素不肯战斗所以用武力也行不通。无奈之下只得回去换套女装来尝试了，传送回去后正好遇上铃里。

主角："铃里姐姐你有没有性感一点的衣服啊！我需要更加有女人味一点！"

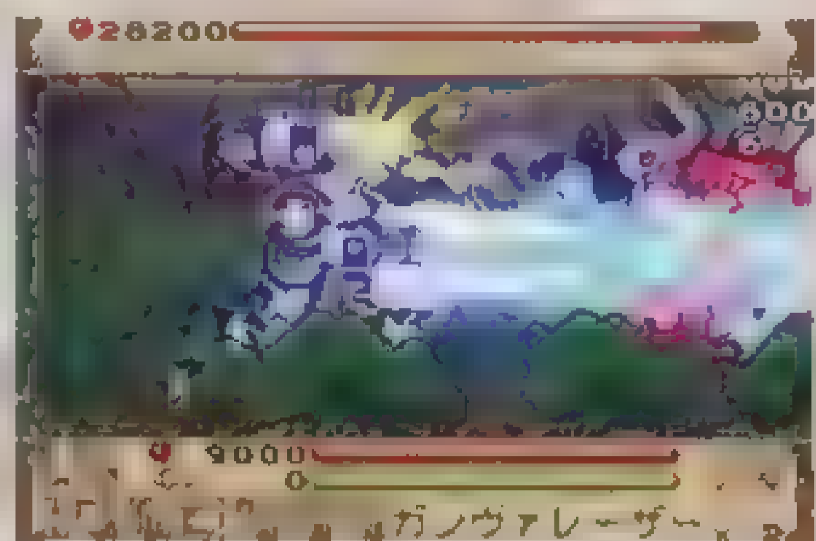
众人大汗……主角这个不成熟的想法当然行不通。但得知要得到第二把魔刃必须要成熟女性的魅力后，铃里决定亲自前往帮助主角。无法抵抗铃里魅力的水元素，在得知主角是她喜欢的人后（主角：啊？是我？）大怒，战斗开始了。


▲HP和防御都很高，作好持久战的准备。

胜利后水元素护送铃里回去。在内部找到了魔刃，此时女装的修因也赶来了（　.b）。但萨尼说还要通过试练，如果不得到ヒスメ石就擅自拔剑的话会使洞穴倒塌。和泳装帕素相遇后来到内部，见到倒地的修因。原来石头由巨大的三头龙虾守护。帕素被吓跑了，但为了得到魔刃，主角不能退缩。终于得到了魔刃，而ヒスメ石的作用只是使萨尼变回少女。之后修因说出了其实自己所要寻找的宝藏就是萨尼的告白，主角留下了热恋的两人回到了家里。

第六天——巨人之间的战斗

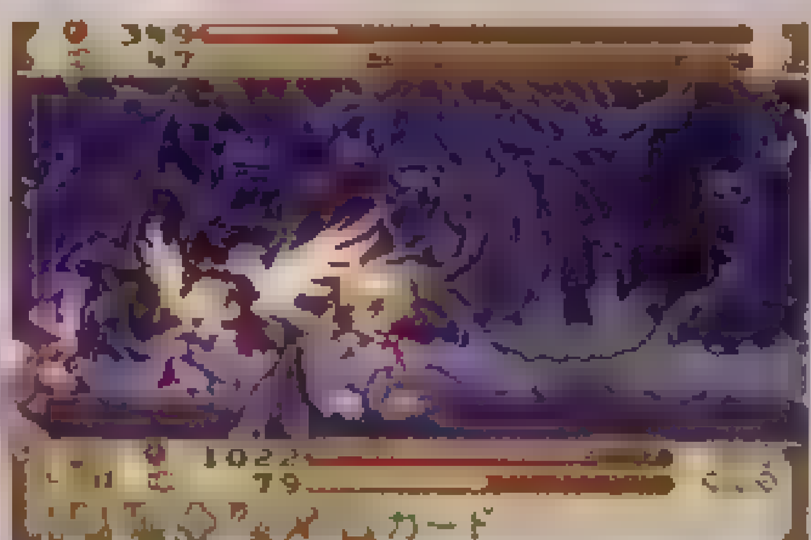
起床后便感受到了戈拉之门的异动。原来是东明的封印失败使遗迹遭受了破坏，从而散发出了强力的邪气，并影响着森林中的召唤兽。之后众人听到波鲁加诺的嚎叫声，急忙赶往地下。来到地下，原来门内散发出的邪气使它凶暴化了。回去向东明求助，可惜在遗迹被修复前也没有好方法来克制它，看来只有借助巨型机器人的力量了。


▲利用机器人的必杀技可轻易取胜。

拜托奥鲁加后利用传送来到巨型机器人处，但发现要启动它必须前往地下6阶去收集必要的部件。成功收集到后交给奥鲁加后在村里帮助东明锻造驱散邪气的剑。但当主角带着退魔之剑来到地下时，却发现波鲁加诺已经爬了出去……

原来在卡多的阴谋下它去袭击村庄了！千钧一发之际巨型机器人整修完毕赶了过来！将波鲁加诺打倒后赶忙出去准备驱散邪气时遇到了卡多的召唤兽，但这些又岂能阻止主角的脚步。终于，在退魔之剑的作用下邪气被驱散了，波鲁加诺回复了正常。龙牙出现，正当两人要决斗时巨型机器人爆炸了……虽然龙牙离去了，但他的话一直回荡在主角脑中："我一定要亲手将戈拉复活！"

第七天——邪恶的召唤军团


▲对象根据选项而有所不同。破坏武器后得到勇者の印（男）或勇气の证（女）。

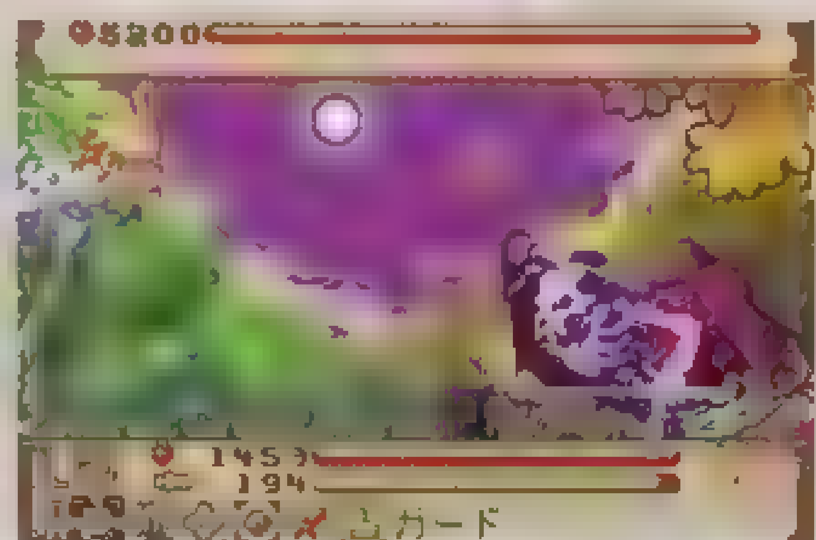
起床后主角赶往戈拉之门为退魔之剑的事向东明道谢，同时询问能否使用退魔的方法将召唤兽从人体内赶出。得到的答案是肯定的，不过要确定使用何种咒文。接受了东明去调查邪气秘密的委托后，在雷之封印砦告诉了尼娜夺回身体有望这个好消息。

传送到极寒的雪溪谷，入口的孩子们见到主角后大喊着"邪恶召唤军团"逃走了。在内部遇上了桃利丝，因为小孩的话主角将他们当成了邪恶召唤军团而开始了战斗。被打败的桃利丝动了真格准备进行召唤，但被阿梅鲁制止了。交谈后误会解除，原来桃利丝一行也是来这里调查邪气真面目的。会动手是因为他们也把主角和护卫兽当成是邪恶召唤军团。

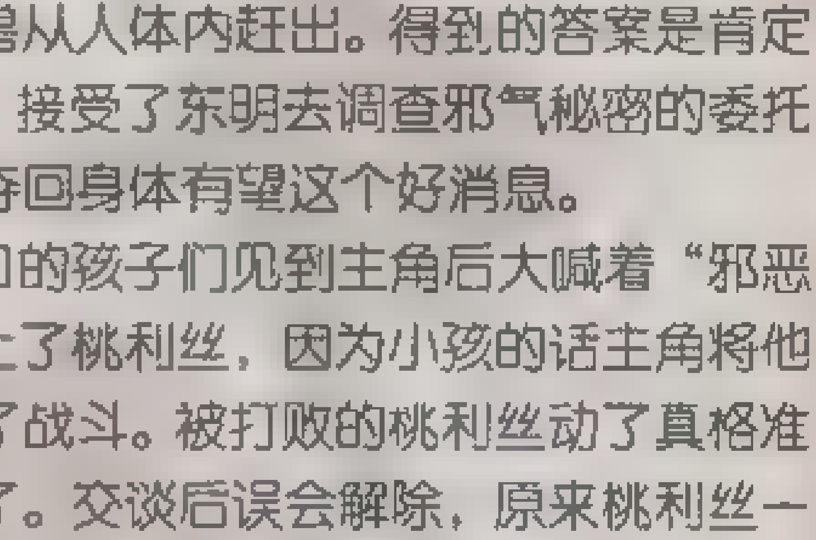
继续前进，救助了桃利丝的召唤兽和小孩后，众人在魔刃处又见到了卡多和帕素。在卡多准备动手时魔刃产生了反应，洞窟在震动，崩塌……还好桃利丝及时赶到。经过调查发现这个谷异变的原因就是附在那颗结晶上的邪气。由于这不是他们所寻找的东西，不久就离开了。而得到魔刃的主角也对这里毫无留恋了吧。

第八天——魔刃夺还

下楼后便得知加朴里奥受伤的事。原来帕素突然出现在ボルザック的花园，加朴里奥为了保护同伴而受伤。机不可失，这可是取回尼娜身体的好机会。打败了帕素的召唤兽后得知这只不过是为了将主角引诱出来的作战计划而已，主角藏着的剑已经不在了。


▲攻击力很高，但攻击很有节奏，小心防御吧。

回到家中，原来在众人前去森林的一瞬间黑之剑士就将主角藏着的魔刃取走了。由于藏剑的地方只有主角知道，且主角至今还当龙牙是好朋友。众人不得不怀疑是串通好的……当务之急还是以找回魔刃为先。在花园的下方见到了黑之剑士，可惜他已经将剑给了卡多。黑之剑士："你真的要帮助村民吗？那帮家伙不是在怀疑你么？他们居然会对为村子战斗的你产生怀疑。"



主角："的确，他们是在怀疑我。但有危险我决不能置之不理。因为我是魔刃使！"

胜利后发现黑之剑士原来是加朴里奥！他一直相信让戈拉复活所产生的力量能够让它回到故乡。同时也因为同伴也被卡多的召唤兽所控制。得知卡多在森林内部后主角毅然前往，但却看到了奥鲁加……从他的神情看来他也遭受了卡多的控制。


▲召唤被击倒后还会被召唤2次，击败ゲドー才算胜利。

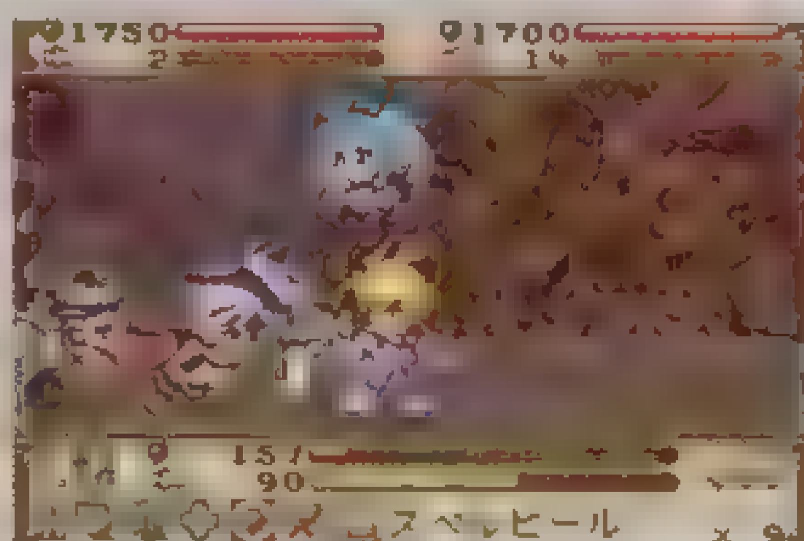
卡多："你竟然知道我的召唤兽的能力。哈哈，说我卑鄙也没什么，你不用说这么多次。一想到这是最后一次看你那副悔恨的表情我就觉得遗憾，这就是你妨碍我的结果！"

在主角迷茫之际蒂娜大声说到："怎么会被你打败！奥鲁加一定会恢复清醒的。就象加朴里奥一样。艾基，千万不要迷茫！"

解除控制的奥鲁加和凯多开始了混战，并夺回了主角的魔刃。将卡多干掉后龙牙出现，将卑鄙的卡多赶走后两人约定要在明天拿最后一把魔剑时决胜负。

第九天——温泉的诅咒

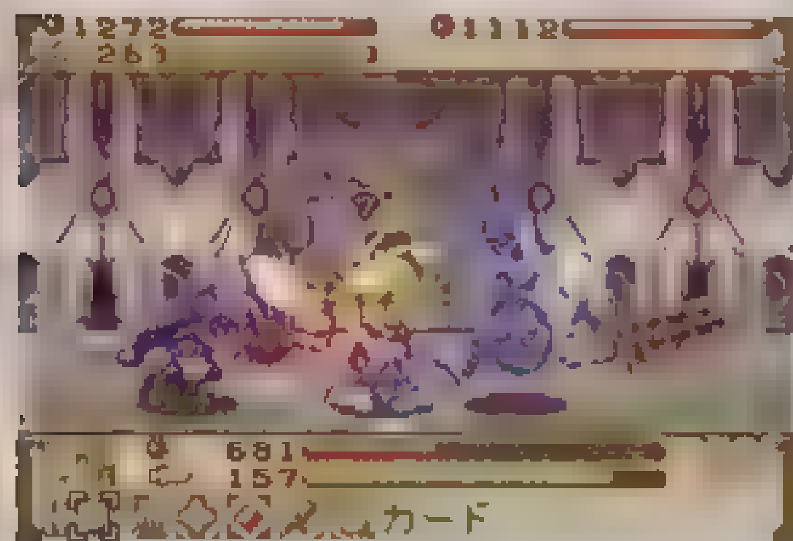
今天便要收集最后一把魔刃了，同时必定要跟龙牙正面交锋。临走前师傅给出了最后的要求：要平安回来！在雷之封印砦，传送的时候帕素展开了攻击。由众人垫后，主角来到了冒烟的温泉地狱。在这里不巧偷看到忍者兄妹在洗澡，对方当然要教训主角。胜利后得知妹妹柯希娜（コヒナ）背后的伤痕是因为诅咒。因为这里的温泉有很多功效而在此以消除诅咒。当询问到剑的时候哥哥道出了魔刃由给予妹妹伤痕的魔兽在守护。


▲2人同时攻击会使你防不胜防，且哥哥的技能无法防御，不过引诱他多施放技能后再打碎他的武器，之后的战斗就轻松了。

战胜守护兽后成功解除了妹妹的诅咒，然后来到深处得到了魔刃。此时龙牙出现了，他逼迫塞拉多将他传送过来。开战之际加朴里奥出现，但被龙牙击飞……当看到加朴里奥因为保护主角的魔刃而遭受生命危险时，体内的魔刃使力量又觉醒了……醒来后的主角被兄妹俩救醒，加朴里奥也被成功救出，但龙牙又不知所踪。由于集齐了全部魔刃，明天就是总决战了。

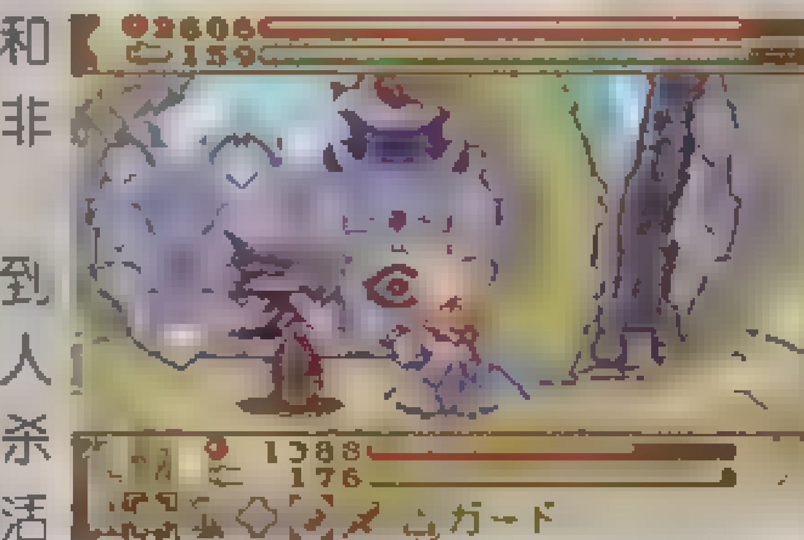
最终日 前篇——封印解除

得知了尼娜正在逐渐消失的消息后火速前往，按情况分析帕素和尼娜身体结合得越来越紧了。突然听到右边有声响，在右边的流沙下见到了东明。得知情况后他立即回到村庄进行准备，而主角由之前美人鱼的事件得到启发，决定用"渦潮のエビバサミ"为材料来制作剑。


▲同样，召唤兽只会被召唤2次，干掉后便可轻松结束战斗。打碎武器后得到高魔の命石。

将锻造出的剑交给东明，称赞主角技术上升的同时也将其附加了咒文，变为了退魔剑·改。在塞拉多的帮助下瞬移到了雷之召唤砦。帕素正在强迫机器人为她进行传送，可是除了主角外的命令它不执行。胜利后利用退魔剑成功夺回了尼娜的身体。

接下来便是正事了，调查床下取出4把魔刃。来到楼下，师傅告诉主角，解开封印的钥匙除了四把魔刃外还有父亲留下的赤之魔石。利用咒语"アカウント"和赤之魔石解开了入口的封印，龙牙又出现了。看到他没事让主角非常高兴，可他出现的目的可不是和主角叙旧这么简单。


▲速度快，擅长连续攻击，尽量引诱他出手再进行反击。打碎武器后得到鬼神童子の命石。

虽然龙牙失败了，但口中还是希望主角不要去，此时突然听到塔坦的呼叫声。卡多这个家伙为了得到戈拉的力量而将塔坦作为人质，愤怒的奥鲁加冲了上去但被击飞。当他想对阻拦他的主角下杀手的时候，空中出现了雷电……是铃里。他们姐弟俩作为之前复活戈拉的召唤师红莲的召唤兽，目的就是要将魔刃使的魂魄归还给戈拉，并利用其身体来让其复活。随着戈拉的声音，卡多消散了。而铃里则带走了奥尔加和塔坦在封印的房间等着主角的到来。



最终日 后篇——魔刃使之魂

魔刃就是戈拉的剑，魔刃使的力量是戈拉的魂魄……还有铃里。一天之内发生太多无法让人相信的事情了。不过这样一来主角终于明白小时候父亲的话了。同时也理解了龙牙想牺牲自己的身体让戈拉复活来代替艾基和他姐姐的意图。

接受了师傅的考验后，主角准许进入内部。同时得到通信机，危急时刻可联络大家。在最内部的门和铃里碰头了。在胁迫下主角开始解放魔刃的力量，在释放最后一把时同伴及时赶来救走了人质。战败后不甘心的铃里夺过主角手里的魔刃强行复活了戈拉。复活的戈拉呼唤着主角体内的戈拉魂魄，从话语来看戈拉的魂魄是遭到了红莲的控制。在即将被吸走之际蒂娜的呼叫使主角清醒了过来。


▲她的一阵连击就能将你秒杀，一定要注意防御和回复。打碎武器后得到鬼女の命石。

第八天

◎瀑布旁的旅行商人处买到ドラグリンク。
◎猫在村长家2楼，得到魔よせのお札。
◎火之封刃砦处购买到渦潮のエビバサミ（记得保留）。
◎水之封刃砦得到辛口スパイス，交给右下房间内的女子得到日记。
1.出村见到受伤的ガブリオ。
2.来到第一次遇见ガブリオ的花园。
3.回家，发生剧情后回到花园。
4.战胜黑之剑士后往下方森林进发。
◎要注意墙上的裂缝可钻开。
5.最内部连续战斗2场。
◎破坏オルカ的武器得到机术の卷物。
6.回家，夜间对话。

第九天

◎石碑处的商人买到深红之角。
◎猫在钓鱼池的左边。
◎火之封刃砦处买到钢のコウラ。
1.传送到汤けむり热汤地狱。
2.战胜忍者兄妹后继续前进。
◎敲击喷泉可使弥漫的雾气消失。
3.内部干掉守护者后带着妹妹回去。
4.再次来到内部，得到魔刃。
5.打碎リョウガ的武器得到鬼神之角。
6.回家，夜间对话。
◎注意本次的夜间对话的对象关系到结局。

第十天

◎旅行商人处买到キンサクブレス。
◎猫在道具店可找到。
◎将瀑布旁少女得到的ふろしきマント交给中间的老太太得到日记。
◎今天玩家要与前一天晚上对话的对象见面，发生剧情后便完结了。

最终日 前篇

◎村长家2楼买到忍びの指轮。
◎猫在师傅家的右边。
◎火之封刃砦处购买锻冶情报得到"魔族の角"。
◎和找猫的房间内的老伯说话得到青い水筒，带给水之封刃砦的商人后得到忍者の极意その壹。
1.去地下和ニ・ニャ对话，之后在右边见トウメイ。
2.用渦潮のエビバサミ制作出剑。
3.把剑交给钓鱼池内的トウメイ。
4.来到雷の封刃砦和パスゥ战斗。
5.剧情过后回家调查床。
6.带着魔刃来到ゴウラの门。

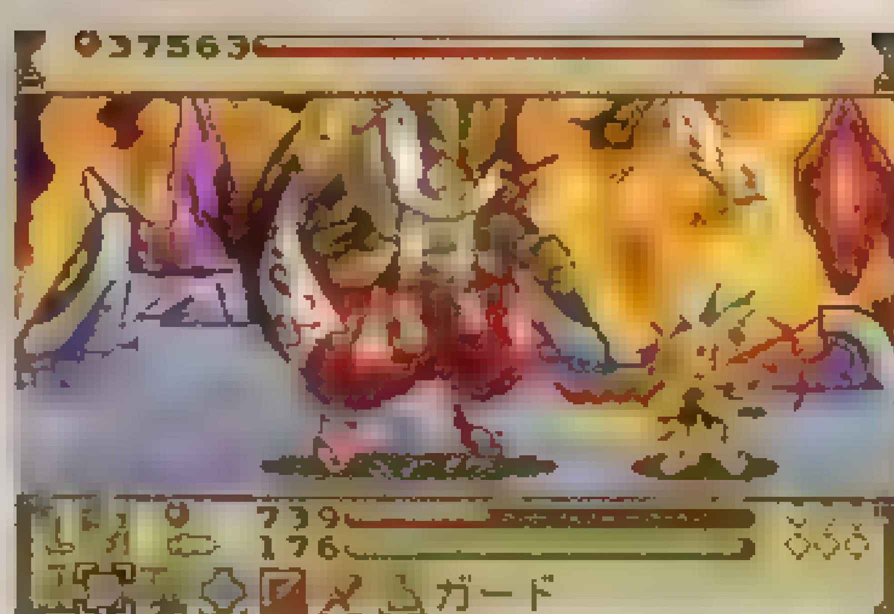
最终日 后篇

◎旅行商人处买到"高魔の命石"。
◎猫在村长家旁的树下。
◎下方房间的女子处得到マタタビ，和下方右边房间的猫交谈得到必杀リング。
◎火之封刃砦处买到[illegible]
1.前往[illegible]の门[illegible]得到[illegible]
◎迷宫中要推动石头压住开关来开启大门。

◎有很多落穴的地方要往左前进看到墙上的提示。
◎内部的5个机关要根据提示来敲下相应的开关。
2.最内部遇见リンリ，解开封印。
◎解封时选择2次“合图”后再选2次“魔刃解放”便可成功受到同伴救助。
3.和グレンゴウラ战斗一段时间后发生剧情。
4.出来后利用光の结晶石锻造出武器。
◎ブルニ　ド迁移到了石碑广场。
5.前往ゴウラの门，进行最终决战。
◎最后是和第十天和你对话的同伴的剧情。

由于攻击对戈拉无效，只得先行传送回村。冬梅根据邪气的特性给了主角光之结晶石，锻造出武器后再次杀入内部。利用此剑击倒了这个邪气的综合体，但红莲不甘心失败，他利用铃里的身体进行了复活，瞬间击倒了主角。此时主角听到了众人的呼唤，他解放了身体中戈拉之魂的所有力量进行了变身……

胜利后红莲的邪念散去，主角趁机将戈拉之魂还回后铃里恢复了原状，戈拉也化为了实体——竟然是个小孩（^_^）；看来元气大伤啊，为了积蓄力量他回幻界去了。之后大家都赶来了，一切皆大欢喜。夜晚，龙牙告诉主角他要离开了。主角虽然非常难受，但相信以后一定有机会再见面的，因为两人永远是朋友！

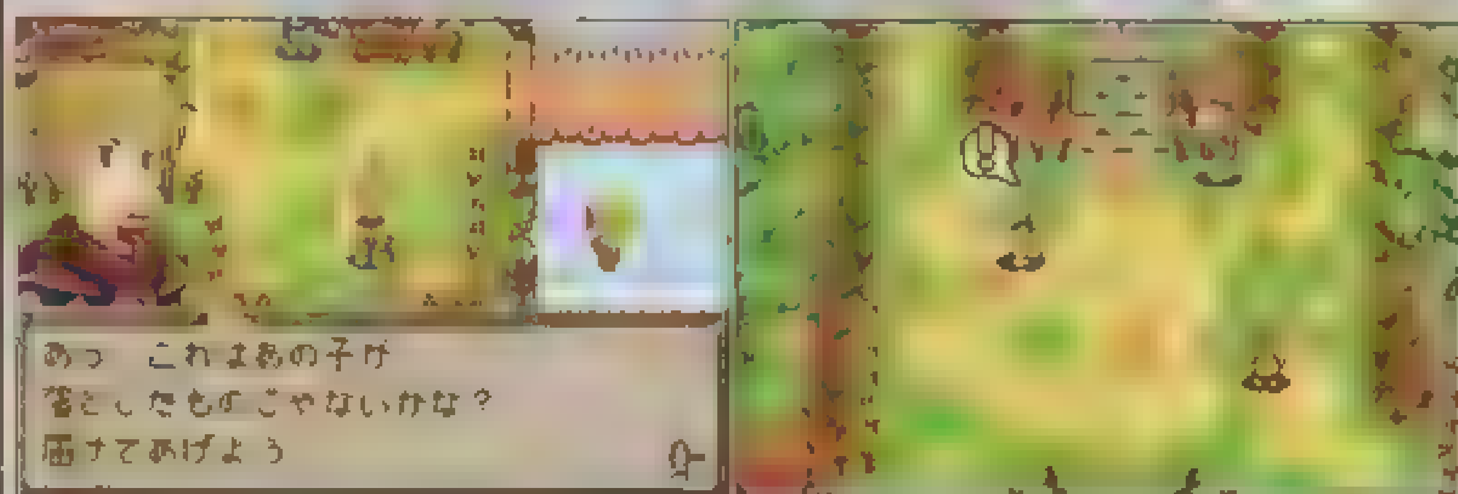


▲做好持久战的准备。多多利用速度绕到他背后进行攻击。

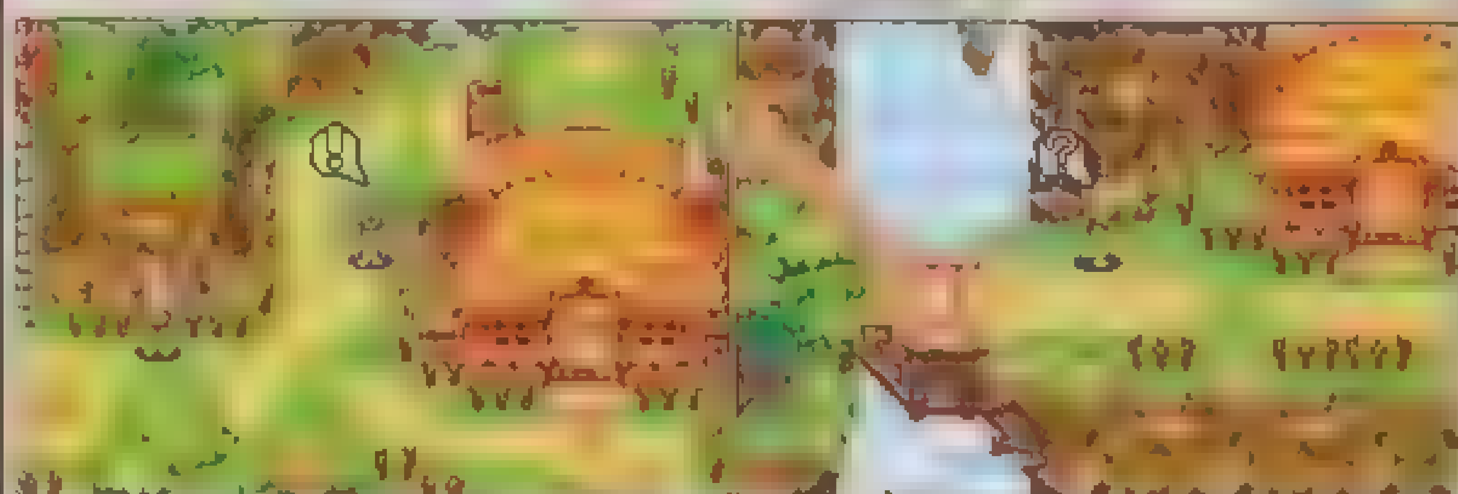
每天的寻找东西事件

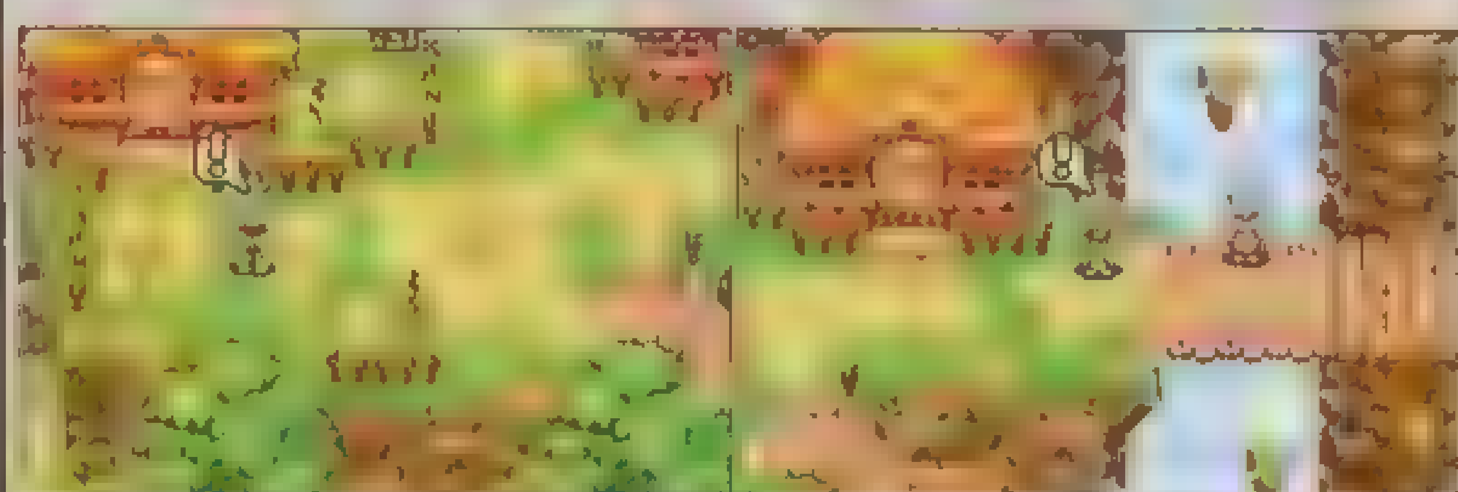
村庄中有一小孩会拜托主角帮助他寻找他丢失的东西。和他对话后去调查前一天他所站立的地方便可完成事件得到道具。

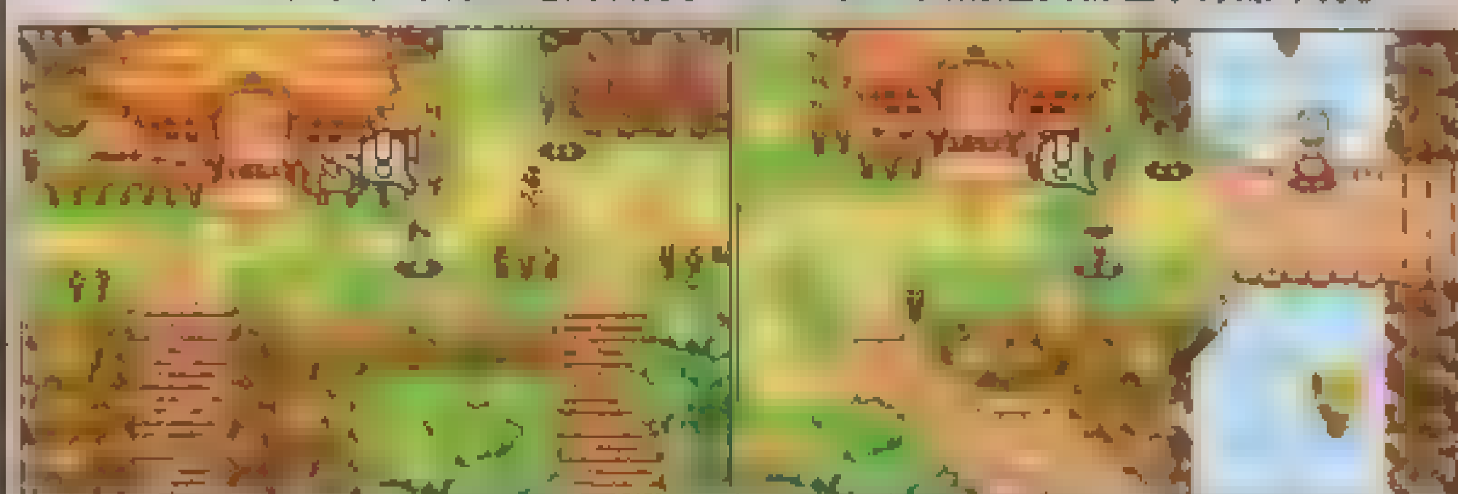

▲第一天的遗失物在这里。　▲第二天的遗失物在下方西边的民居前。



▲第三天的遗失物在村庄上方的左端。　▲第四天的遗失物在石碑广场。


▲第五天的遗失物在下方右边民居旁。　▲第六天的遗失物在龙牙家旁。


▲第七天的遗失物在下方左边民居旁。　▲第八天的遗失物在下方瀑布旁。


▲第九天的遗失物在道具屋旁。　▲第十天的遗失物在瀑布旁。


▲最终日前的遗失物在下方左边民家旁。　▲最终日后遗失物在上方瀑布旁。

通关之后



通关后在ゴウラの门的最深处会出现传送点，进入（在中心按A）后可进入迷宫更深处。打败迷宫中的BOSS后可得到“起动スイッチ”，用此物能够开启“朽ちた机械迷宫”地下的电梯。同样，极寒の雪溪谷，汤けむり热汤地狱，常夏の海洞窟的最深处也有隐藏迷宫，按照顺序通过便可得到进入下一个迷宫的特殊道具了。隐藏迷宫中除了可得到强力材料外还有许多强力的敌人，十分具有挑战性哦。

武器能力的继承

当分解武器后得到的胚料会继承一定的能力（攻击、防御和耐久度等），继承多少能力跟熟练度（TEC）有关，熟练度为255时继承的能力最多。除此之外还跟玩家的锻冶称号有关，最高称号“传说の锻冶师”能够继承销毁前武器50%的能力，称号每下降一级能够继承的能力减少5%。

小金币

枚数	奖励
5枚	兽の纹章
10枚	兽王の纹章
15枚	翼龙の爪
20枚	鬼神の角
25枚	サンダーブレス
30枚	マジノクリング
35枚	天使の冰像

在冒险的过程中会在地图上得到稀有的金币（めずらしいメダル），得到后和村庄下方右边的楼梯下的男子交谈。他还差35枚便收集齐了100枚金币，每给他5枚他便会给你奖励。

重新游戏

当拥有通关记录后（存档画面上有个★），重新游戏的话会让你选择存档进行继承。可继承的东西有：锻冶师等级，已完成的秘传，召唤兽图鉴，金钱和钓鱼点数。重新游戏的话最初干掉兔子可得到修行的腕轮（经验值2倍）。最强的是炎之封刃砦那5个宝箱里的武器也可继承，这样通关前辛苦锻造的东西就不会白费了啊。

关于变身



在得到“赤き魔石”后，将其在装备在技能栏里，在战斗中HP减为0后会自动使用使主角变身，当然也可直接使用。变身后最大的缺点便是武器耐久度会不断减少。不过如果变身时玩家装备的是锤子的话便不会有这种顾虑了。

おまけ模式出现条件一览

ライバルバトル：控制主人公和敌人进行连续作战，挑战最高速度，通关后出现。

ガブリオバトル：按照攻略中的提示，在最后释放魔剑时成功受到救助，保留下通信机这个道具的话便会出现此模式。控制黑之剑士与敌人连续战斗。

うさぎバトル：通关后将村庄上方的兔子打倒后得到“にんじん章”，此模式中要控制兔子来进行连续战斗。随着战斗场数的增加按下+A，上+A会出现新技能。

サモンナイト2战斗：当玩家的锻冶等级到达最高的“传说の锻冶师”后，去炎之封刃砦和左边商人对话可得到“勇者のハンマ　”。模式中可控制《召唤之夜2》的主角来进行连续战斗。

ボスアタック：完成召唤兽图鉴后与炎之封刃砦左边商人对话可得到“ボスの证”。此模式就是传统的BOSSRUSH，要和游戏中所有的BOSS进行战斗。

ガンバルド对ボルガノ：遵照要求把每个迷宫中的所有物体都破坏的话，便可从老者处得到“观战チケット”。这个模式让玩家继续体验游戏中超魄力的巨型怪物对决。



サウンドモード：音乐模式，可听游戏中的所有音乐和配音，此模式需要玩家将所有的秘传都锻造出才会出现。

幻想水浒传IV | Konami | RPG

PS2

文 猫太

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN

暑假最“凉快”的游戏终于发售，无论是系列FAN的你，还是看到了本作的宣传而欲要一试的你，想必已经在游戏到手后迫不及待地启动了机器了吧！本作除了继承了系列过去的一些经典设定外，还针对系统作了比较大的变化。最明显的就是由过去的6人战斗（支援角色除外）变成了4人，看来Konami是有意要把系统逐一更新。这次的攻略除了有详细的章节要点研究外，当然还有108星的加入条件，而且为了方便读者们寻找，因此这次的攻略中，会在每段情节后便登出该情节中可以找到的同伴。那么下面就让我们进入《幻水IV》的海洋中吧！

攻略透解 Guide Through 108星彻底攻略

系统大解说

操作说明

按键	地图操作	航海操作
方向键（左摇杆）	移动	左右为移动船的方向，上下为加速和减速
右摇杆	转动视角	转动视角
○	调查／对话　进入	
□	调出菜单	调出菜单
△		调出航海图
×	紧按着移动是步行	
L1	切换视角	切换视角
L2		
R1	紧按着移动是加速跑	紧按着航行是加速前进
R2	切换地图的表示方式	切换地图的表示方式

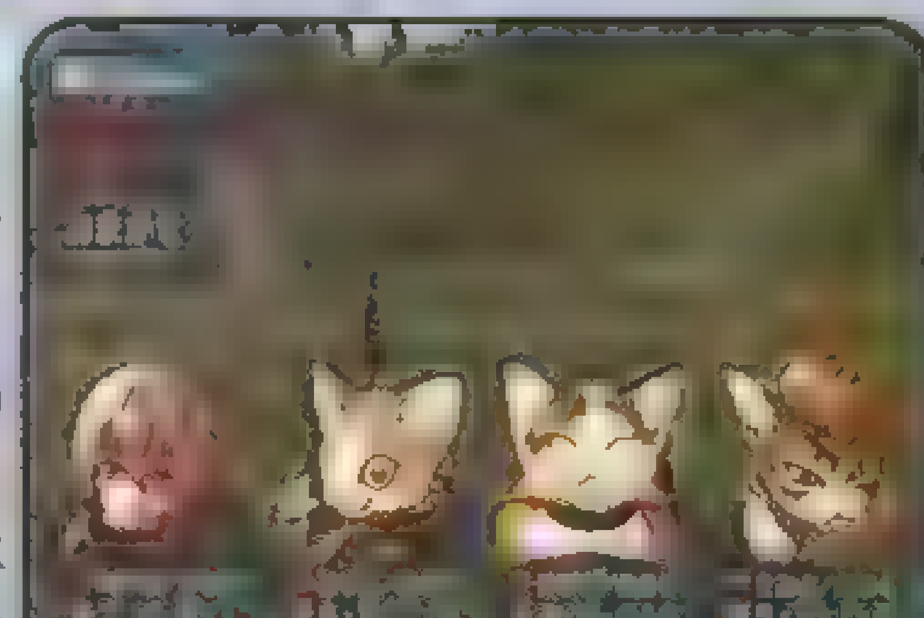

属性关系图

菜单说明

道具	使えるもの	在地图上可以使用的道具
	装备できるもの	可以装备的道具
	封印球	在纹章屋中可以把这类道具宿入角色身体上，让该角色拥有新能力
	纹章片	在锻冶屋中可以把纹章这类道具锻造在武器上，增加属性
	素材	给予特定的角色可以制作防具、装饰品等
	骨とう品	在鉴定屋中可以鉴定出各种房间装饰品
	交易品	在世界各地的交易所中以不同的价格进行买卖，赚取差价（可通过交易所前的人得知各地行情）
	その他	其他类别的道具
	すべての道具	显示所有道具
	だいじなもの	与故事发展相关的道具
纹章	每个角色身上都可以通过纹章屋装备封印球，以得到新的能力。每个角色最少可以装备1个封印球，有些角色在等级上升后可能会增加封印球的装备的位置，但最多只可以同时装备3个。装备属性封印球（火の封印球等）可以让该角色拥有纹章魔法，每个角色的状态栏中都有一个太阳的图标，在后面的4个数字就表示4种等级的魔法可使用的次数，这些数字会随着角色的等级上升而增加最大值，同一等级的魔法最多可以使用9次，在休息后或者通过稀有道具才可以回复。除属性封印球外的封印球可以增加其他能力，比如增加必杀一击几率的必杀の封印球等。除角色本身独有的特殊封印球外，其他封印球都可以在纹章屋中随便装卸。	
装备	每个角色的身上可以装备的部位有头、身体、手和脚这4个部位，另外还可以装备3种装饰品。但并非每种装备品都适用于任何角色，根据性别、种族和职业，角色可以装备的道具也会有所不同。如果嫌每个角色都要考虑如何装备太麻烦的话，可以选择下方的“お勧め装备”让电脑帮你分配该角色最适的装备。	
强さ	查看角色的详细能力。	
队列	角色在战斗的位置分配。	
设定	改变游戏的一些系统设定。	
碇泊する 出航する	在船上或者航海中才会出现。前者是切换到船舱画面，否则是切换到航海画面。	
セーブ	存档。在船上或者航海中才会出现。	

战斗手册

普通战



★战斗角色为4人，一般情况下只有在根据地中才可以进行更换，而且主人公必须登场。根据角色与敌人的速度决定行动的先后顺序。

★当两名以上的角色的速度不会相差太大，而且都选择了攻击不同的目标，那么在选择了行动后就会一齐冲上去攻击。不过这并不会增加额外的伤害值。

★拥有了根据地后，战斗画面中的角色状态栏下方就会出现一条分成4节的能量槽，并在每场战斗后都会增加。当能量槽蓄满后，玩家就可以在战斗的初始菜单中选择“全员”对敌人作全体攻击，对一般战斗相当有用。

★合体攻击并非只需符合条件的角色同时登场就会立刻学到，要经过10场战斗左右才会有机会学得。合体攻击不需要消耗任何数值，不断地使用、让合体攻击的角色不断在战斗中登场都会提高这些角色间的友好度，让合体攻击的等级提升。如果其中一名同伴不能正常行动或者在发动途中被击倒，其他角色便会默认不行动。

★合体魔法的实现条件就是同时让两名拥有4级魔法的角色登场，而且这两名角色的魔法属性不可以相同，那么在选择魔法时就会发觉下方会增加一项新的魔法。合体魔法的好处就是能够作出威力巨大的攻击或者辅助效果，但也会同时消耗两名角色的4级魔法一次。同样，如果其中一名同伴不能正常行动或者在发动途中被击倒，其他角色便会默认不行动。

合体魔法	名称	效果
火和雷	火炎阵	敌单体2000伤害、其余的敌人1000伤害
雷和水	雷神	敌单体1500伤害、我方全员HP回复
水和风	水龙	敌全体800伤害、我方全员HP回复
风和土	风列牙	敌全体1500伤害
土和火	焦土	敌全体1500伤害

★逃跑有两种方法：一种是选择指令“逃げる”，但这种方法在面对比自己强大的敌人中往往会失败，还会浪费一次行动的机会。另一种就是选择指令“お金”，根据敌人与角色的等级差距，玩家会留下相应的金钱逃离战斗。虽然这种方法会浪费少许资金，但好处就是除BOSS以外的普通战斗都可以逃离（包括宝箱中的怪物）。

船上战

●在航海途中同样会遇到敌人，但在船上战斗的好处就是玩家除了可以使用本身的队伍登场外，还可以交换“船上组合1”和“船上组合2”战斗。这两种部队都可以在船中交换同伴时设置。在交换同伴时不会浪费该回合的行动。

海战

▲战舰的配备分成了3种岗位：船长决定了船的行动力（移动距离和速度）、耐久度、射程、移动力的额外增加量以及船员的初始值。炮手决定了该战舰可发射的纹章炮属性和，在选择了炮手角色后还要选择其使用的属性，属性的数值越高，威力越大。战斗人员决定了白兵战的参与成员，与炮手一样，选择角色所携带的手下影响了船员的增加量，而船员的数量　该战舰的兵力。

▲在两艘船互相炮击的情况下，如果两者所发射的纹章炮都是同一属性，那么不管威力如何都会在途中互相抵消；如果属性完全没有关系，那么两者会根据对方纹章炮的威力而失去相应的兵力；如果属性相克，那么被克制的一方的攻击除了会被对方的纹章炮贯穿外，还会受到两倍的伤害。

▲海战的攻击手段有两种：一种是炮击，另一种是白兵战。炮击就是指对方的战舰进入了我方的战舰的射程范围内，就可以使用纹章炮攻击对方。另一种是白兵战，在接近了对方的战舰后选择白兵战就会让船上配备的战斗人员与对方的船员进行普通战斗，不过在战斗只能使用普通攻击，不能使用魔法等辅助指令，不然怎么叫白兵战呢？失败的一方不管剩余的兵力有多少都会立刻消失。

▲移动时要注意船头和船尾方向是不能发炮或者还击的，一旦被敌人绕到这些位置就只能眼看着被攻击。同样，玩家也可以利用这点对敌人进行有效率的攻击。

单挑

■单挑是在特定情节中发生的特殊战斗。对手在每次行动前都会说一句话，而他的这句话就决定了他的下一次的行动，在后面的攻略中会标明剧情中的单挑战对策。

■单挑的基本相克原理：攻击→防御→必杀→攻击。

◆合体技一览

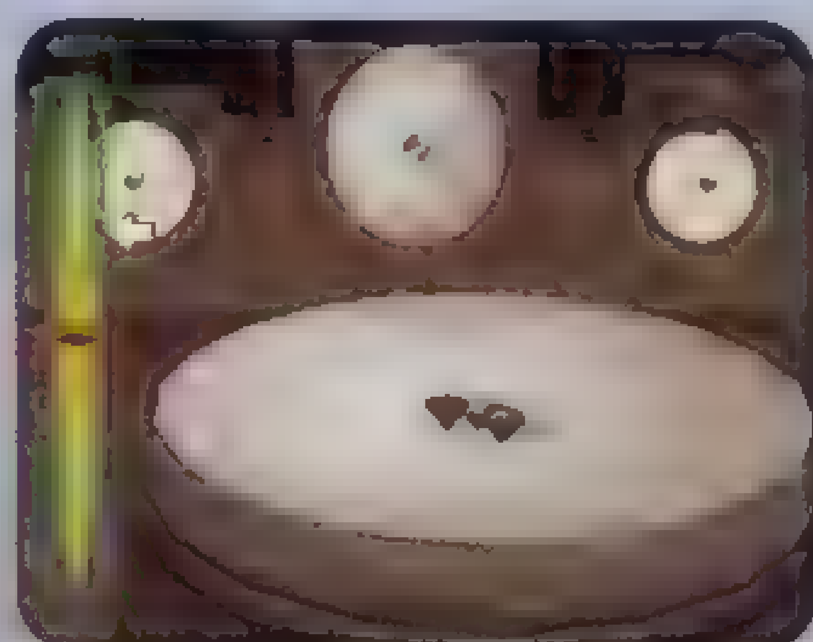
角色	技能	效果
主人公＋スノウ	友情攻击	给予单体敌人伤害（只限游戏初期使用）
主人公＋スノウ（破烂衣服）	真友情攻击	给予单体敌人总计1.5倍的伤害
主人公＋スノウ（海贼服装）	真友情攻击	给予单体敌人总计1.5倍的伤害
主人公＋スノウ（贵族服装）	真友情攻击	给予单体敌人总计1.5倍的伤害
主人公＋スノウ（铠）	真友情攻击	给予单体敌人总计1.5倍的伤害
主人公＋キカ	双剑攻击	给予全体敌人总计0.4倍的伤害
アカギ＋ミズキ	忍者攻击	给予单体敌人总计1.0倍的伤害
シグルド＋ハーヴェイ	海贼攻击	给予单体敌人总计1.0倍的伤害
コンラッド＋カタリナ	魔法使い攻击	给予全体敌人120点炎属性伤害
リノ＋フレア	亲子攻击	给予单体敌人总计1.0倍的伤害（有时失败）
カール＋ヘルガ	肉体派攻击	给予单体敌人总计1.0倍的伤害
セルマ＋ミツバ	大剑攻击A	给予全体敌人总计0.4倍的伤害
テッド＋アルド	弓矢攻击	给予全体敌人总计0.4倍的伤害
ラインバッハ＋シャルルマーニュ	麗しの友情攻击	给予全体敌人0.4倍的伤害
ウォーロック＋パブロ	师弟攻击	给予全体敌人150点土属性伤害
ダリオ＋ゴー	バーサーカー攻击	给予全部敌人总计1.0倍的伤害（有时失败）
シラミネ＋ウゲツ	渥师攻击	给予全体敌人总计0.4倍的伤害（船战时威力增加）
アカギ＋ミズキ＋ケイト	真忍者攻击	给予全体敌人250点土属性伤害
セルマ＋イザク＋アクセル	大剑攻击B	给予全体敌人总计0.4倍的伤害
チープー＋ナルクル＋チャンホ	ニャー攻击	回复猫族所有体力和异常状态
オルナン＋ラインホルト＋バーソロミュ	いぶし银攻击	给予单体敌人总计1.2倍的伤害
ビッキー＋リタ＋ミレイ	美少女攻击	给予全体敌人总计0.7倍的伤害
キカ＋ジーン＋アメリア＋グレッチェン	美女攻击	给予全体敌人总计0.7倍的伤害
シグルド＋ハーヴェイ＋ヘルムート	美青年攻击	给予单体敌人总计1.2倍的伤害
ジェレミー＋トラヴィス＋トリスタン	里美青年攻击	给予单体敌人总计1.5倍的伤害
ロウハク＋ロウセン＋ロウファン	兄妹攻击	给予全体敌人总计0.4倍的伤害
テッド＋ロウハク＋アルド＋フレア＋フレデリカ	乱れ击ち攻击	给予全体敌人总计0.4倍的伤害
ユージン＋レイチェル＋リノ	枪攻击	给予单体敌人总计1.2倍的伤害
タル＋ジュエル＋ポーラ＋ケネス	骑士团攻击	给予全体敌人总计0.6倍的伤害

◆迷你游戏

陀螺

进行地点：ラズリル旅店前的バジル

玩法：玩家与对方一共拥有3只陀螺，只要把桌子上对方的陀螺全部击落地面或击倒便赢。游戏开始后，画面左方会有一个上下移动的指针，玩家只要按下○键就可以让其停止。根据指针停留的颜色，决定第一个陀螺的旋转力。红色为1.2倍、黄色为1倍、绿色则是0.8倍，旋转力越高当然攻击力就越大。在扔下第一个陀螺后，左上方就会出现旋转状的绳子，这时玩家只要不停地逆时针转动右摇杆，直到图案全部变白后便可以准备下一个陀螺。建议玩家在准备好陀螺后不要急着扔，因为有可能会影响上一个陀螺的优势，让对方先扔再补上比较划算。



连胜数	初次奖品	第2次以后的奖品
1	おくすり	おくすり
5	图セット1	のどあめ
10	古い本2	すりぬけの札
15	シンプリンファ	地藏の目覚まし
20	宝の地图14	ミックスハーブ

骰子

进行地点：ドルポート中央广场的ギュンター



玩法：游戏分“ぴんころがし”和“ちんちろりん”两种。前者只要玩家与对手轮流扔十次骰子，谁扔到1点就赢。而扔出1点以外的点数都会以“抵押金×点数/10”的方法计算金钱。而后者则玩家与对手要连续扔3颗骰子，只要任意扔出了两个相同点数的骰子，那么第3个骰子就会成为该方的点数。另一方如果没有一对骰子或点数比较少的话，那么便算输。

纹章牌

进行地点：オベル王宫内的ノア

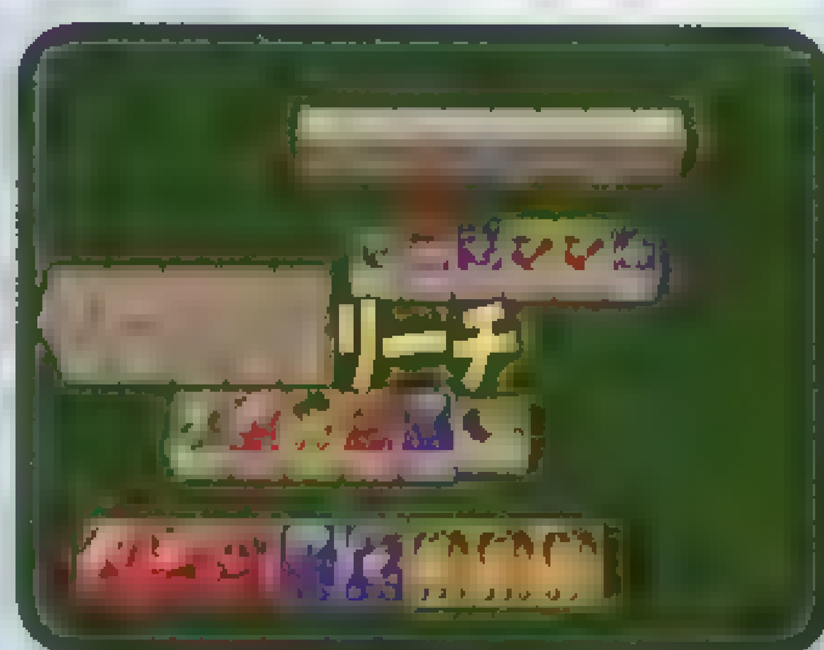
难度	得分	奖品
1	0～30	おくすり
1	30～50	のどあめ
1	50以上	キノコ
2	0～30	骨
2	30～50	贝がら
2	30～50	ミント
3	0～30	真珠
3	30～50	プラチナ
3	30～50	ダイヤモンド

玩法：双方各持有5张随机的纹章牌，而每张牌都有一个1～5之间的数值。按照属性相克的定律，只要玩家使用属性相克的牌放在对方的打出的牌后面就可以得到两张牌的分数。如果连续把相同属性的卡片打出，可以造成COMBO效果，取得更多的分数，但最后一定要把属性相克的卡片打出以取得分数。玩家与对手的牌面点数会累计在画面中，如果最后谁出的牌超过了51点便要扣除一定总分。



纹章麻将

进行地点：ナナル岛旅店的リタ

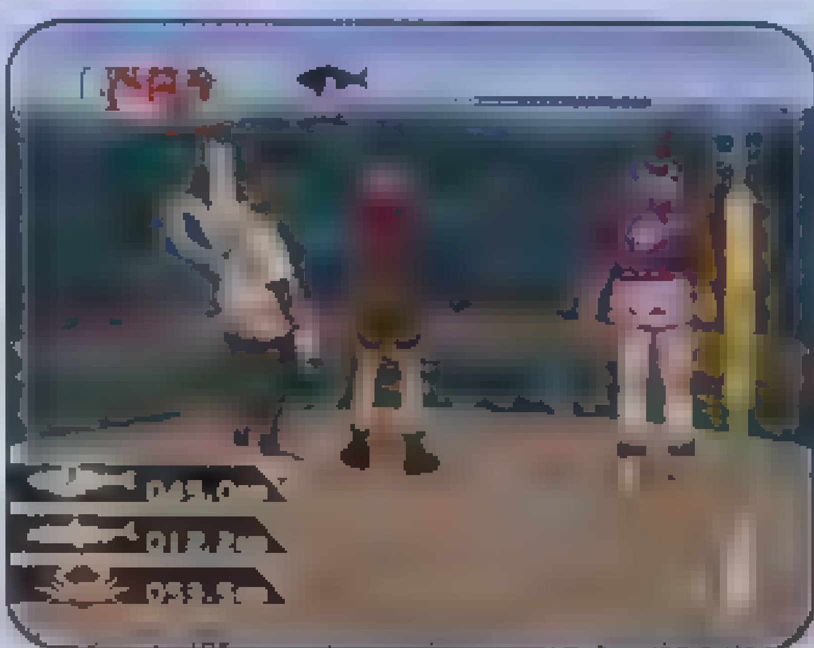


玩法：和一般的麻将规则一样（在这里我就不教大家打"麻将"了，汗……），只不过是将原本的3种牌面幻成了红、蓝、绿3种颜色，而且每种牌面最大只有3点。在游戏中同样可以碰、吃、自摸等基本的指令，但会出现印有纹章的特殊牌。这些牌如果留在手上不会影响其他牌的运作，但使用后便可以发动各种各样的能力让自己处于有利形势。

纹章牌的作用			
		雷	连续摸3只麻将牌。
火	随机破坏对方手上一只麻将牌。	风	随机让对方手上的麻将牌反转过来。
水	取回桌面上的一只已经打出了的麻将牌。	土	能让自己的麻将牌防御敌人一次攻击。

钓鱼

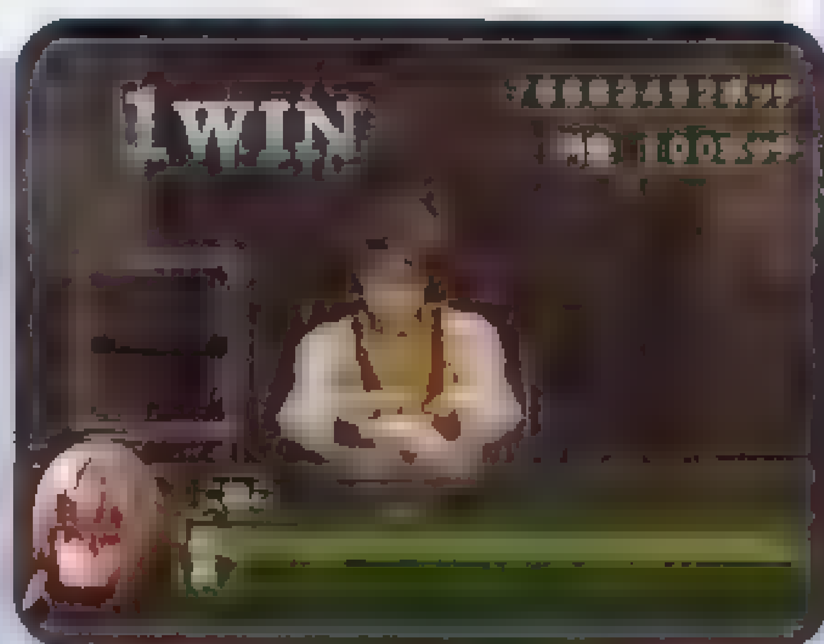
进行地点：根据地后甲板的ウゲツ（ウゲツ加入后）



玩法：在抛出鱼钩后，当画面右方出现能量槽时，玩家便要根据槽中上下活动的方框，然后按下○键让下方的能量条处于方框内的位置。这样画面上方的鱼便会越来越接近船，当鱼的标志到达左方尽头后，就可以成功把鱼钓上。在钓鱼的途中要注意能量条不能超过或低于方框一定时间，不然便会被鱼逃脱。

掷金币

进行地点：根据地沙龙一楼的イーゴリ（イーゴリ加入后）

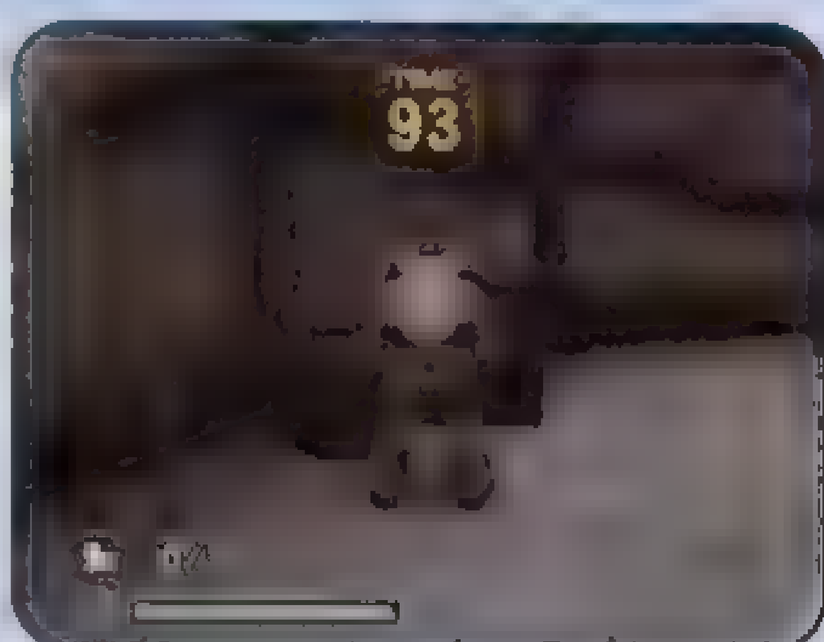


猜公字奖品	
连胜数	奖品
1	おくすり
2	はり
3	毒消し
4	のどあめ
5	福引券
6	カツのたたき
7	绢
8	上质な毛织物
9	すりぬけの札
10	雷のアミュレット

玩法：掷金币同样有两种玩法：第一种是最传统的"猜公字"，玩家只要选择对方扔出的金币是头像还是文字，猜中了便可以得到奖品。随着连续猜中的次数增加，奖品也会越来越丰富。另一种是玩家于对方轮流掷3次金币，看谁掷出的头像面次数比较多就算赢。如果连续掷出了3次头像或3次文字，那么胜出的金钱就会翻倍。

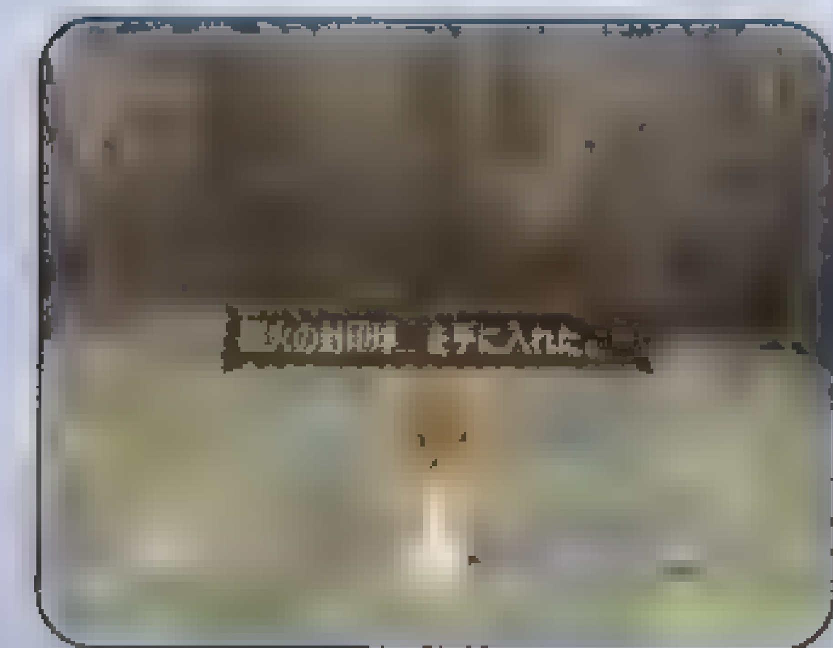
猫捉老鼠

进行地点：ネコボルトの村仓库（チャンボ加入后）



	丼	大盛	特盛
普通	火の纹章片	ムートンソファ	窗セット7
ぴかぴか	宝の地图4	天然木の文机	サックレット
つるつる	古い本5	古い本10	英雄の靴

玩法：在限制时间99秒内要把仓库中的老鼠捉进笼子里。玩家在进入游戏前可以选择地面的状况，越险恶的地面能得到的道具就越珍贵。而根据捕捉老鼠的数量（3只是丼、6只是大盛、10只是特盛），得到的奖品也发生变化。在游戏中可以按下R1键加速，但小心不要撞到墙壁和物品，这样会让チャンボ摔倒，不但会浪费时间手上有老鼠的话也会让其逃掉。



寻宝

进行地点：ドーナッツ岛、石灰棚の岛、山块の岛、モルド岛（ルネ加入后）

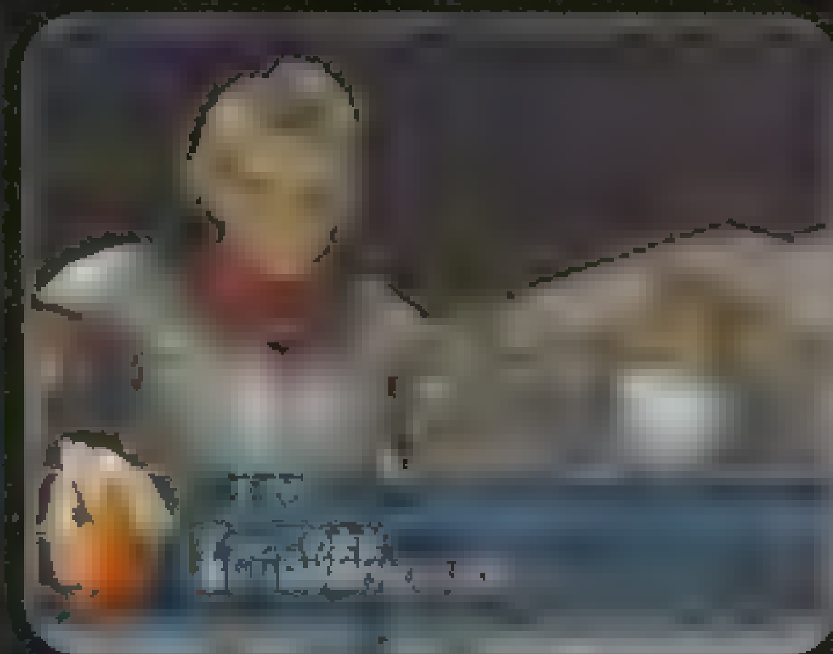
玩法：当根据第4层甲板的图书馆出现后，玩家便可以把以前在世界各地收集的宝の地图给ルネ鉴定（每次只能鉴定一张，完成后才可以鉴定下一张地图），然后在世界中的4个地点进行寻宝。寻宝的方法比较简单，只要玩家持有的地图与场地相对应，那么ルネ就会给予玩家提示。在场地中首先要寻找与宝の地图相同图案的地形，越接近宝物的地点，ルネ手上的指针反应便会越强烈，当她叫告诉你"就是这里了"的时候，那么按下○键便可以把宝物挖上来。寻宝所得到的宝物都是十分稀有的，尤其是强力的封印球，玩家一定不可以错过。（如果对下面所描述的地点依然不明白，可以参考后文的攻略地图）

地图编号	对应地点	获得物品	地图取得地点
1	ドーナッツ岛	烈火の封印球	ルネ加入时
2	ドーナッツ岛／モルド岛	占い本1卷	ミドルポート空屋的地下入口
3	石灰棚の岛	太丸ベンチ	イルヤ岛前哨基地室内
4	石灰棚の岛／山块の岛（海滩）	流水の封印球	鹰の小岛森林宝箱
5	山块の岛（山道）／モルド岛	シンプルのじゅうたん	猫捉老鼠迷你游戏奖品
6	ドーナッツ岛	忍び服	ネイ岛村长家
7	山块の岛（海滩）	窗セット5	ネイ岛石切平原的宝箱
8	石灰棚の岛	珊瑚のコンソール	海贼岛キカ房间内
9	ドーナッツ岛／山块の岛（山道）	甲罗の盾	石灰棚の岛的宝箱
10	ドーナッツ岛	盗贼の靴	ラズリル里道的木箱（发生诱拐事件的地点）
11	石灰棚の岛	ゴージャスープル	ナナル岛码头的宝箱
12	石灰棚の岛／山块の岛（海滩）／モルド岛	いにしえの法衣	商船船室的桌子上（错过就没有了）
13	山块の岛（海滩）／山块の岛（山道）	雷鸣の封印球	オベル王国码头
14	ドーナッツ岛／山块の岛（山道）／モルド岛	マジックキャセラー/1000P	陀螺迷你游戏奖品
15	ドーナッツ岛	帆布3	海贼岛码头道具店的宝箱
16	山块の岛（海滩）／山块の岛（山道）	王者の封印球	イルヤ岛码头的宝箱

17	ド　ナノツ岛　山块の岛（海滩）	ダイヤモンド/5000P	ネコボルトの村温泉屋的后方小树
18	山块の岛（海滩）　山块の岛（山道）	旋风の封印球	ナナル岛村内的木箱
19	ド　ナノツ岛　石灰棚の岛	闪の封印球	ミドルポ　ト旅店角落的木桶
20	ド　ナッツ岛　モルド岛	ネコボルトのバウシ　2000I	イルヤ岛前哨基地对面的木箱
21	山块の岛（海滩）	叠	ネイ岛街上的宝箱
22	石灰棚の岛　山块の岛（海滩）　山块の岛（山道	雷のアミュレット　5000P	庵の小岛钟乳洞书架旁
23	ド　ナッツ岛　モルド岛　石灰棚の岛　山块の岛（海滩）　山块の岛（山道）	ウ　ルロ　ブ/2000P	オベル哨戒船船室内的桌子（错过就没有了）
24	ド　ナッツ岛　モルド岛　石灰棚の岛　山块の岛（海滩）　山块の岛（山道）	ウィングブーツ/1000P	ナナル岛码头的破船内
25	石灰棚の岛　山块の岛（海滩）	ゴノドハンド	ラズリル旅店的柜子
26	ド　ナノツ岛	龙のひたいあて	モルド岛温泉屋旁的灯笼
27	ド　ナッツ岛　山块の岛（山道）	森の壁纸	ネイ岛旅店宝箱
28	山块の岛（海滩）　山块の岛（山道）	カイトシ　ルド	ナナル岛纹章屋的柜子
29	山块の岛（海滩）　モルド岛	大地の封印球	オベル遗迹深部的大树
30	石灰棚の岛　山块の岛（海滩）　山块の岛（山道）	守护のサ　クレット	骑士团屋顶角落的宝箱（黄昏，错过就没有了）

世界地图

エルイール要塞
山块の岛
イルヤ岛
ネイ岛
ナ・ナル岛
ラズリル
无人岛
モルド岛
ミドルポート
ドーナツ岛
オベル岛
庵の小岛
石灰棚の岛
海贼岛



蔚蓝的大海就如同漂亮的玫瑰，只要你不碰它，它总会给你最高的欣赏价值。[illegible]玫瑰园。但今天，我们的任务就是要在这片原野中行走。作为骑士团的训练生，最后一个考验就是在海上进行一次模拟[illegible]同时，[illegible]的船员似乎已经发现了远方的战舰，飞快向船长室跑去。这次负责舰长职位的人是スノウ，也许因为他是[illegible]待遇。

不用怕，我会指挥好这次作战的。スノウ拍了拍主人公的肩膀，胸有成竹地向所有船员[illegible]大家[illegible]战斗开始！

在一阵猛攻之下，我方[illegible]明显的优势[illegible]已经[illegible]但想不到对方战舰还有后援部队，在[illegible]的掉以轻心之下[illegible]教官[illegible]凯恩（カイエン）骑士团团长グレン和副团长カタリナ已经成功登陆到[illegible]边的甲板上，并用绝[illegible]实力打败了众人。

作为舰长你的思考方式还不够缜密[illegible]グレン团长[illegible]副严肃的表情批评着[illegible]的スノウ。

スノウ慌张地举起右手，对团长[illegible]以后我会小心的[illegible]

毕业演习也快要结束了吧，晚会[illegible]还要[illegible]而且今晚还要[illegible]骑士[illegible]不[illegible]太多的时间，副团长カタリナ[illegible]天色，就总地告诉[illegible]

清爽的海风伴随着海鸥们的优美声线，[illegible]很快就要背负上更重要的使命[illegible]

并不是每一晚的夜空都可以那么美丽，[illegible]生活都可[illegible]这么和平。

今晚，伴随着我和斯诺成为[illegible]骑士团[illegible]同期生小[illegible]还有在星空中渲染[illegible]的烟花，グレン团长的训话，民众手上一根根被点燃的火把，这些[illegible]

哇[illegible]真的好漂亮啊！从来没有看过スノウ拥有如此幸福的笑容，也许能够[illegible]

突然，スノウ的表情逐渐灰暗，接着慢慢地低下了头，我十分不解他的举动[illegible]

如果每天都那么幸福的话，你说多好[illegible]

地球每天都在作有规律地转动，而命运的轮盘好像故意要跟这个世界过不去[illegible]每天[illegible]

108星的光芒，从这里开始逐渐闪耀。



第一章 罚之纹章





游戏一开始玩家就要应付一场海战，由于是玩家在游戏中的第一场海战，因此对方只有一艘战舰。对方战舰装备的纹章炮属性是雷和水，建议玩家让ケネス担任炮手，因为她的纹章炮属性是雷，无论对方用哪种属性攻击都不能伤害到己方战舰。另外，玩家应该接受スノウ的教学，让自己对海战有初步的了解。无论玩家胜出还是失败，也不会影响后面的剧情。在战斗结束后接着便进入普通战斗，这场战斗同样是一场教学，玩家可以选择是否接受スノウ的战斗说明，要注意主人公只要被グレン砍中两刀就会倒下。只要能撑上几回合，战斗就会强制结束。之后グレン团长会询问主人公是否要来一次单挑练习，如果选择了“では、お願いします。”便会发生一次单挑战。输赢不会影响任何剧情。

VS.グレン 单挑战对策

对白	敌行动
まずは、思いきりいかせてもらおう。	必杀
よし、次で決める！	必杀
彻底的に叩きのめす、覚悟はいいな？	必杀
いいか、訓練だとおもうな	攻击
いいか、俺の剣さばきを　その目でよく見ろ。	攻击
いいか、次は斬るぞ。	攻击
手はじめに、お前の動きを見せてもらおうか。	防御
思いきりかかってこう！	防御
俺にその剣で攻击してくるがいい。	防御

回到港口后，先进入骑士团的训练场，这时グレン团长会向大家进行毕业前的最后一次训话。其中提及了一名曾经以一艘战舰就把我方的4艘大型船摧毁的クールーク军指挥官トロイ，让所有团员震惊不已，最后团长还祝贺所有训练生能够毕业。训话完毕后，主人公和スノウ便要去参加例行的训练生毕业庆典——点火仪式。从港口处的民众手中取得火把后，スノウ点了几只火把后觉得不好意思，于是把火把交给主人公点燃，只要与拿着木棒的市民对话便可以点燃火把。之后来到广场，骑士团举行了一次庆祝会，在满天烟花之下，众人似乎已经忘记了一天的疲累。与在场的所有人对话两遍后，回到港口位置会碰到猫人チープー，他告诉二人有一名小女孩被拐走，往里道方向走，这里会出现一些杂鱼，可以在这里稍微提高一下等级。在一个拐弯处的角落看到诱拐犯，多使用两人的合体技“友情攻击”可以轻松把他们打倒，救出小女孩后别忘了调查后面的木箱得到宝の地图。回到骑士团的门前，选择“寝る”便可以休息。



第2天起来，在骑士团门外会合スノウ，然后进入训练场寻找其他同伴。在这里可以跟一名士兵练习，把他打倒除了得到经验值和金钱外，还有机会得到おくすり。在其他同伴处通过战斗挑选了其中两名后（注意，在这里选择的两名角色除了是这次任务的同伴外，还是在被流放时，跟随在一起的同伴，所以玩家在选择时要想清楚），便可以到港口处接受今天的巡逻任务。之前也可以在城镇的商店中补给一下装备和道具。任务有两种选择，第一种是在海上战斗3次，第二种是送东西到邻近的ミドルポート。选择前者会比较简单，但选择后者不但可以得知ミドルポート的所在地，而且还可以在任务结束后得到1000P。在海上，玩家还可以体验一下充满趣味性和探索性的航海操作。完成任务后，回到港口时再次与港口的士兵对话，他会告诉玩家在ミドルポート有一份委托工作，完成后会有报酬，当然选择去咯！到达ミドルポート后询问港口士兵旁的市民，他会告诉玩家最近港口附近出现了黑色的强力怪物，影响了商船的航行，希望主人公能消灭它。在海上遇敌两次后便会遇到这个敌人，它的HP和防御力都比较高，而且还会用魔法攻击，不过己方也有4个人，多使用合体技可以轻松将其消灭。回去领取2000P报酬后就可以回骑士团报告了。



刚落脚，カタリナ就对主人公和スノウ说有特殊任务，要立刻回去见团长。和其他两名同伴分开后来到骑士团2楼的会议室，一名自称是ラマダ的商人说要运送香辛料到イルヤ岛，但途中怕被海贼袭击，于是团长吩咐主人公和スノウ担任这次任务的总指挥。走出骑士团后，スノウ说有点事，要主人公等一会，这时走到城镇港口处看到两名打扮古怪的人在偷偷摸摸地说话，好像在计划什么阴谋。回到骑士团门前发现スノウ已经在等待了，一切都准备好之后就去会议室找ラマダ。

イルヤ岛在海图的右上位置，玩家只要用指针对着岛的方向，船便会自动航行。在航行了一段路程后，船上的スノウ说船里的货物根本就不是什么香辛料，而是一些强力的纹章炮。这时在骑士团的グレン团长收到哨戒船的消息说名海贼ブランド的船向主人公船方向接近，于是立刻出海营救。玩家在船上可以跟船头的士兵练习，也可以在船内购买道具。与甲板的スノウ对话发现远处有海贼船接近，在他们准备通知其他船员时对方突然发炮，受到冲击而倒在地上的スノウ也因此让左手手臂受到了伤害。受到惊吓而呈现出胆小本性的スノウ根本就不能冷静地对待船员的行动询问，而且还不断地大喊要逃跑，主人公看到船员们的焦虑，于是下令向对方反击。但スノウ似乎对主人公的命令显得十分愤怒。这时，他看到了挂在船边的小舟……

Battle Check

虽然要以一艘初始兵力为12的小船对付两艘海贼船好像比较荒谬，但只要玩家留意对方的纹章炮属性，再配备了士兵和炮手，其实要对付这两艘船是十分简单的事情。两艘海贼船各自只拥有一种属性的纹章炮，一艘是雷属性，另一艘是火属性。只要玩家让一名水属性的团员和一名土属性的团员负责炮击，那么便可以轻松把他们收拾。

VS.ブランド 单挑战对策

对白	敌行动
じゃ　一击で杀してやろう・・	必杀
次で　決まりだ	必杀
・杀す　・	必杀
遊んでやるか	攻击
・いい气になるな	攻击
・俺の胜ちさ	攻击
・お前には　俺が倒せん	防御
ガキの遊びだな　・つきあってやろうか	防御
お前の攻击は无驮だ　されなら　わかるかい？	防御

虽然对方的船已经陷入了火海中，但奇怪的是这些船依然向着这边接近。一名船员正当要报告情况时，突然背后被插上数十箭而死去。原来海贼ブランド和另一名使用暗器的海贼已经攻上了甲板，战斗一触即发。这边虽然只有主人公和一名士兵，但已经足够应付对方的二人了。一开始让士兵使用土之纹章让用暗器的海贼陷入睡眠，然后趁这个机会全力攻击ブランド。他们的HP和攻击力都不高很高，注意多使用おくすり回复便可以轻松战胜。

士兵们开始包围两名海贼，并嘲笑他们的弱小。ブランド突然举起左手，接着围在他身边的士兵，包括暗器海贼也立刻变成了飞灰，惟独主人公被一层奇怪的保护层笼罩而阻止了惨剧的发生。

另一方面，乘坐小舟逃跑的スノウ被赶来救助的グレン团长所救，得知スノウ原来是抛弃了船员而自己一个人逃走时，立刻向着他的脸上打了一拳。“笨蛋！作为舰长是不能舍弃船员自己逃跑的！”回到船上，ブランド看到主人公依然生还，决定亲手把他杀死。这时，刚好赶来的グレン团长仅仅一击就把ブランド打倒在地。然而，奇怪的事情发生了，ブランド左手发出了强烈的光芒，而这团光芒迅速飞到グレン的手上，接着，ブランド便逐渐变成飞灰消失在海风中。而团长也因为看到奇怪的影像而昏倒在甲板上。

第2天早上，由于スノウ昨天的胆小行为，几乎成为了骑士团的笑柄。受到屈辱的スノウ要主人公陪同去道具店购买了特效药给グレン团长。回到骑士团的走廊，スノウ拜托了主人公把药交给团长后便离开了。在厨房把食物一同拿上给グレン。进入2楼团长的房间，发现团长身旁还有カタリナ的陪同。在谈话途中グレン的手背突然发出光芒，并让他受到极大的痛苦，最后团长吩咐二人立刻离开。在走下楼梯后，外面突然有海贼来袭，估计是为ブランド报仇而来的海贼。这时玩家吩咐其他的同伴等候团长的指示，然后走到港口位置驾驶战舰应付来袭的海贼。

Battle Check

本场战斗我方虽然有两艘战舰，但行动力低，且装备了雷属性纹章炮的スノウ根本起不了任何作用。对方的两艘战舰分别装备了雷/火和火属性纹章炮，因此玩家应该选择风 水属性的角色担当炮手，平时以水属性为主力。

把敌人赶走后スノウ妄图追赶海贼以挽回昨天的面子，幸好主人公上前援助，不然后果可能不堪设想。回去向グレン团长汇报情况，スノウ再次被打了一拳。出门后，心情激动的スノウ向主人公发了一顿牢骚后，便回去房间睡觉去了。

第二天，主人公依然从厨房把食物拿给团长。这次在对话的途中突然看到远处的海洋有十几只战舰接近，而之前根本没有收到任何联络，只看到窗外有一只奇怪的大鸟正在猎食其他鸟类。原来这只是罕有的ナセル鸟，相信这些战舰都是为此而来。团长命令カタリナ和主人公阻止敌人上陆，同时不允许任何人接近骑士团。虽然两人不解团长的用意，但在这种情况下也只能照办。カタリナ和两名同伴加入队伍，在港口处要连续进行3场战斗。对方的实力比一般海贼要强，应该多使用カタリナ的魔法。这时グレン在楼顶处高举刻有纹章的左手，发出强力的光芒把敌人的船队一口气消灭了。主人公似乎已经知道了什么，立刻冲上楼顶，看见グレン团长快要不行了。这时スノウ也刚好赶到，看到团长手上的光芒传送到主人公的手上后慢慢地消失，スノウ陷入了混乱状态。当其他人赶到现场时，主人公已经倒在地上，而スノウ误以为是主人公杀害了团长。

主人公在梦中来到了一个奇怪的空间，在这里只要一直走，在接触了第3个光球后便会发生战斗。这些战斗只需要一击就可以将对方消灭。在スノウ提供的证言之下，看来主人公已经被误会成是杀害团长的凶手，于是伤心的カタリナ决定将主人公处于流刑（给予犯罪者事物和一艘小舟，然后放置在大海中，听天由命的一种刑罚）。虽然同伴们依然信任主人公，但他不得不换上了便装，坐上了一艘什么都没有的小舟随海漂流。也许，这就是命运。

天魁星 主人公 加入地点 加入条件 无

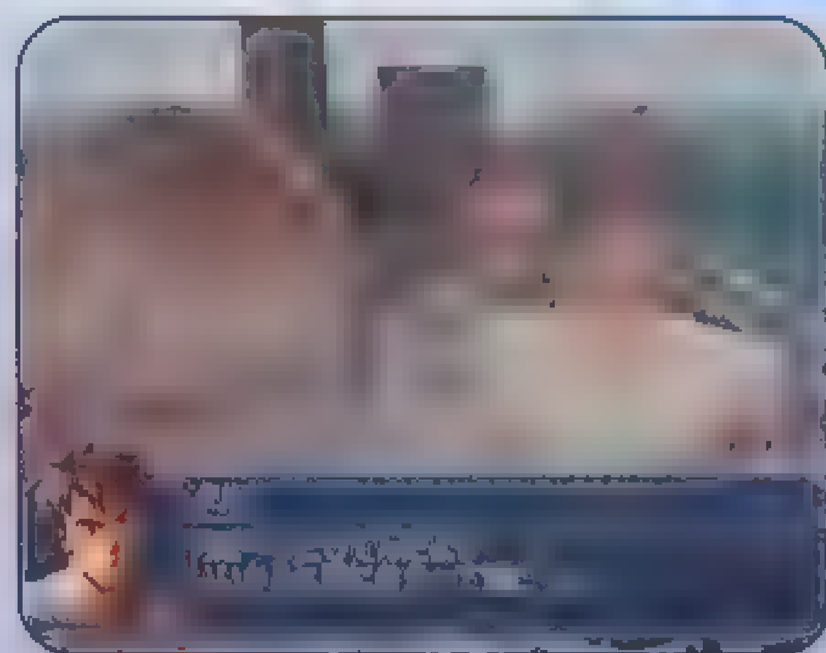
天伤星 ケネス 加入地点 ラズリル 加入条件 剧情加入

天满星 ポーラ 加入地点 ラズリル 加入条件 剧情加入

天勇星 タル 加入地点 ラズリル 加入条件 剧情加入

天退星 ジュエル 加入地点 ラズリル 加入条件 剧情加入

第二章 无人岛物语



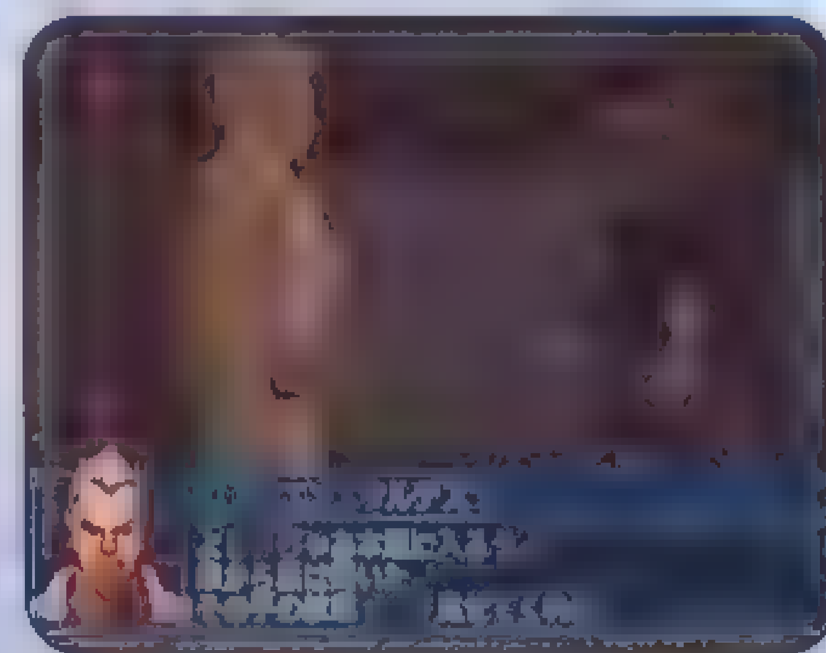
主人公在海中孤独地坐着，希望能有船经过。这时，从小舟后方的杂物间传出了声音，原来有两名骑士团的同伴（最初选择组队的两名）相信主人公的清白而混了进来。不但这样，连上次在港口遇到的猫人チ－プ－也因为要周游世界而加入了队伍，这下就不用一个人寂寞了。一直移动小舟（在小舟中可以向チ－プ－购买一些基本道具），不久后发现了一艘商船。在得到了一名老人和年轻人的商船救助后，众人立刻松了一口气。在船室休息过后（注意这里有宝の地图，不拿的话以后都拿不到了），在甲板中散步的众人突然偷听到老人与年轻人之间在谈论有关ラズリル的话题，但被触觉敏锐的年轻人发现了。得知秘密被偷听到，于是两人决定把众人铲除。这场战斗是肯定要输的，因为敌人的实力太强了。被击败的众人只好一边对付攻过来的士兵，一边向船尾的小舟移动，最后在年轻人的怜悯之下，众人成功地逃跑了。在逃跑中，他们听到了这个年轻人的名字就是传说中的トロイ。

在海上继续漂流，遭遇两次怪物后，突然有一只巨大的海怪出现，并向众人袭击。BOSS的单体攻击附带了睡眠效果，但不需要浪费道具去回复他们，只要隔一两回合或者被敌人攻击一次就会自动醒过来。战斗以主人公的罚之纹章为主，他的“永远なる试练”可以伤害BOSS接近300的HP，但自己也会受到30左右的伤害，因此要注意让其他同伴回复。打倒BOSS后，众人被一股巨大的海浪给吞没了……

主人公醒来后，发现自己在一个岛屿的海滩旁。与倒在地上的角色对话两次便可以唤醒他们并加入队伍。在“逛”完了整个岛屿后，众人发现这里是一个无人岛。为了生存和修理被海浪打坏的小舟，众人决定分头行动收集材料。其实在这里无论分配谁去采集也一样，只不过是路线的长短问题。绳子只需在海边就可以收集，椰子要在岛的南边区域检到，而木材则要在岛的中央道路旁发亮的树上砍伐下来。每次收集完材料后都要到洞窟深处的洞底湖寻找人鱼リ－リン，她也每次都会给玩家一个新的装饰品。在重复了3次以上的步骤后，玩家便准备乘坐修理完毕的船。正当大家发觉不见了チ－プ－的踪影时，人鱼リ－リン突然出现告诉大家チ－プ－受到了海之主的攻击，这时玩家从岛的中央道路到达北方，就会遇到受袭击的チ－プ－和海之主。在第一场战斗中，玩家只需要把BOSS周围的杂兵消灭，再等待几会合就可以了，之后会发生主人公使用罚之纹章让BOSS露出本体的剧情，这样才开始正式的战斗。使用罚之纹章依然是最佳的手段，BOSS的HP有1300，不过使用了几次“永远なる试练”后能消耗它的大部分HP！在战胜了BOSS后，主人公由于使用罚之纹章而昏倒，醒来后众人乘坐小舟离开了这个小岛。继续漂流，在遇敌一次后会碰到两个颜色各异的BOSS。他们的攻击力比较强，且每个BOSS都有900HP，建议逐一击破。

天富星 チープー 加入地点 流刑船 加入条件：剧情加入

第三章 オベル王国



在最后会得到一艘哨戒船的救助。在船上，一名叫デスモンド的人要所有人都说明自己的身份和来历，他发现主人公手上有一个似乎认识的图案，于是请求他能解下手套。当他看到罚之纹章的图案后吓了一跳，与否急忙把一名叫“フレア”的女孩叫了出来。フレア确认了纹章后，招呼众人到自己的国家オベル王国作客。从对话当中，众人得知这位女士原来就是オベル王国的王女（在船中有第2个错过后就不能再拿的宝の地图）。

到达了オベル王国，这里设施十分齐全，还有锻造屋和纹章屋，玩家可以先在这里整理一下装备。一直往上走便可到达王宫的区域，在外面发现一名衣着像流氓的男子。进入王宫，一名叫セツ的人带领众人进入会见室，原来刚才在外面的的粗犷男子就是这里的国王リノ！リノ吩咐其他人先到外面等，留下了主人公一人独自交谈。他告诉主人公罚之纹章在15年前曾经在附近的遗迹中出现过，然后交给主人公一个通行证后，便让他带着同伴们进里面寻找答案。与外面的同伴会合，国王叫デスモンド带领众人去一个地方休息。沿着右方地图的上岸一直走，最后在进入一个漆黑的洞窟后发现里面原来藏着一间十分庞大的屋子。

得到了新同伴后，去自己的房间睡一觉。晚上，会有一名神秘女子レックナート出现，她告诉主人公手上的纹章叫“罚之纹章”，同时主宰了补偿与谅解，因此主人公必需找到更多的同伴，一起去改变纹章的特性。与外面的デスモンド对话，他告诉主人公可以随便使用港口的哨戒船。另一方面，クールーク王国的议员正在商讨上次海贼进攻ラズリル时发生的怪异现象，在场的还有トロイ和ラマダ等人。这时，ラマダ说有一个人知道那些怪异现象的发生源，于是便叫了スノウ进来。

第二天，众人决定进入王宫西方的遗迹调查。在门口有一名叫ラクジ－的小男孩在看过了通行证后，带领主人公们进入遗迹的深处。遗迹的里面有点复杂，但只要玩家在进入了其中一条道路，并发现这条道路还可以通往下一个地图，那么其他的道路肯定有宝箱。在途中还会遇到一个装有白色怪物的宝箱，这种宝箱在世界各地有好几个，玩家如果等级不够45的话最好不要去惹它们，扔下钱就逃跑吧！在遇到存档水晶后，再往前走就会发生BOSS战，使用主人公的罚之纹章很容易将它击倒。继续往前走可到达遗迹的外面，这里遇到了ラクジ－的母亲リキエ。当她得知主人公手上有罚之纹章时，她便告诉主人公，罚之纹章具有遗传性。当纹章把宿主的生命耗尽后，就会寻找下一个目标，リキエ说自己的丈夫也曾经是罚之纹章的拥有者。在众人准备离开时，刚才的守护者BOSS再次出现，这次它的HP有2000，而且多了一双手攻击众人，不过难度与之前的形态差不多，玩家应尽量使用罚之纹章攻击。

打倒BOSS后可以得到アイアンハンマー，而且两母子也会加入成为同伴。乘坐哨戒船出海，这时玩家可以到附近的小岛转转。在ナ・ナル岛可以让ラインホルト和ミツバ加入，在オベル王国的防具店下方也可以让オルナン加入。乘船出海再返回オベル王国时，之前在无人岛遇到的人鱼リ－リン说她们被海贼袭击，希望主人公能帮助她们，怎么说在岛上也帮助过众人，于是主人公便航行至海图中白色图案的地区。在与海贼们正面交锋两次后，主人公利用哨戒船与敌方的海贼船展开了战斗。

地满星 トーブ 加入地点 オベル据点 加入条件：剧情加入

地阴星 ルイーズ 加入地点 オベル据点 加入条件 剧情加入

地狗星 シャドリ 加入地点 オベル据点 加入条件 剧情加入

地数星 デスモンド 加入地点 オベル据点 加入条件 剧情加入

Battle Check

这次敌方只有一艘战舰，因此难度不高。对方的纹章炮属性是风和火，且水属性和火属性的克色相当，因此尽量以火属性文章包射来攻击对方。这样大约几会合就可以把对方击沉。

天速星 セドリック

加入地点　オベル根据地

加入条件：在发生了"海贼ダリオとの战い"后回到オベル，然后在进入宫殿前会发生小偷吃东西不给钱的事件。紧追着小偷到根据地，然后于柜台前的ルイーズ对话便可以让其加入。(另一方法就是在根据地的船即将出发前，与フレア一起行动时可以找到他)

VS.ミツバ单挑対策

对白	行动
よっしゃよっしゃ！気合い入ってきた！！よ　し！ぶっ杀す！！	必杀
うっし、次で决めるよ　っ！	必杀
んんん　死っねえええええええ！	必杀
じゃ、お手合わせといきますかねっ！	攻击
切るよ——！痛いよ　—！	攻击
ふふん、まだまだ——っ！	攻击
さ！かかってきなさいよ！	防御
ますは、お手并み拜见！	防御
ふっ！ちょっと样子见かな。	防御

敌方的主力ダリオ正当要逃跑时，另一艘海贼[illegible]有骷髅标记的船是海贼キカ的战舰。ダリオ在失败后看到自己的大姐到来，急忙道歉。キカ对ダリオ的捕捉人鱼行为十分愤怒，同时她也非常欣赏主人公的战斗力。战斗后リーリン加入我方，回到オベル王国的港口，士兵通知主人公去找デスモンド。

天牢星 ラクジー

加入地点　オベル遗迹深处

加入条件　剧情加入

地稽星 リタ

加入地点　ナ・ナル岛的旅店内

加入条件　拥有据点船后　在ナ・ナル岛的旅店内与她玩纹章麻将　并完全赢掉她的10000P。然后与他对话便会加入。

地隐星 ミツバ

加入地点　ナ・ナル岛的广场

加入条件．在拥有据点船后前往ナ・ナル岛会在通往广场的门前遇到ラインホルト。与他对话并在广场以单挑胜出了ミツバ后，两人同时加入。

地察星 リーリン

加入地点　オベル哨戒船

加入条件：剧情加入

地飞星 オルナン

加入地点　オベル王国的锻造屋下方

加入条件　在拥有据点后与其对话便可以加入。

地妖星 ペローム

加入地点　ネコボルト的交易所

加入条件：拥有根据点后，与他对话后加入。

天慧星 リキエ

加入地点　オベル遗迹深处

加入条件　剧情加入

地乐星 ラインホルト

加入地点　ナ・ナル岛的广场

加入条件　与ミツバ同时加入。

与根据地的デスモンド对话，他会叫主人公去ネイ岛找一名叫オレーグ的人。乘坐哨戒船到达ネイ岛，一直往北方走便可以在山顶上找到オレーグ。与他对话后，他会放置一个奇怪的机器在石台上，然后让主人公到旅店睡一觉，明天就可以看到奇异的现象。晚上，主人公突然醒来，正当要外出散步时，窗外突然出现一阵耀眼的光芒。第二天回去调查昨天的机器，发现里面记录了昨晚イルヤ岛被可怕的光线毁灭的影像，同时也听到了海滩边漂来了两个人。在海滩调查后，两人立刻回到オベル王宫报告给リノ。リノ得知情势不妙，于是下令所有船不能外出航行，オレーグ也被迫加入。

众人打算回根据地休息，但在山道的途中受到突然出现的两名忍者和ラマダ的袭击。其实他们的实力并不强，还用不到罚之纹章就可以迅速把他们打倒。原来ラマダ的目的就为了抢夺主人公的罚之纹章。把他们押送到王宫后，リノ告诉他们三人罚之纹章会侵食宿主的生命，一旦拥有了纹章就只能等待死亡。三人听后觉得自己被骗了，于是弃暗投明加入了同伴行列。

Battle Check

敌人的两艘战舰分别搭载了风／火、风　土的纹章炮，我方的其中一艘船已经配备了风／火的纹章炮，所以玩家应该让自己的船配备上风／水的纹章炮。在攻击时，对搭载风／土的敌战舰使用风炮，对另一艘使用水炮会比较安全。

走出外面发现已经是晚上了，还是回根据地休息吧！在山道步行的途中，突然发现远处的海面出现了大批的战舰，而且已经开始向岛上开火。リノ率领了オベル的所有舰队在大海中抵抗敌人，可惜敌人的数量实在太多，オベル军完全处于劣势。主人公见形势不妙，于是发动了罚之纹章，一下子把一部分来袭的战舰给击毁了。但对方还有余军，与同伴们会合后立刻展开了一场殊死的战斗。

把敌人全灭后，众人总算松了一口气。在返回港口时，主人公由于体力耗尽而再次晕倒。在梦中再次去到那个黑色的空间，与上次一样不断前进，并调查光球，最后一击解脱了ブランド的灵魂。

天立星 ラマダ

加入地点　通往オベル根据地的途中

加入条件　剧情加入

地好星 アカギ

加入地点　通往オベル根据地的途中

加入条件　剧情加入

地狂星 ミズキ

加入地点　通往オベル根据地的途中

加入条件：剧情加入

地魔星 オレーグ

加入地点　オベル王宫

加入条件　在发生了观看イルヤ岛被炮击的事件并回到オベル王宫报告后被迫加入。

第四章　同伴

通过了昨晚的来袭事件后，リノ已经觉得オベル王国已经快保不住了，于是他决定先逃离此地，以后再想办法夺还。他说其实这个根据地是一艘船，然后让主人公与フレア寻找医生和愿意乘船的居民，而其他人则负责船的启航工作。走出外面时发现敌人的部队即将抵达，事不宜迟，赶快与城镇中的每一名市民对话，然后在交易所前让アドリアンヌ和ユウ加入，最后在港口找到最后两名市民后便可以会去根据地。在途中，フレア说要留在王国中负责市民的工作，于是便离队了。于是其他人便驾驶着据点船破岩而出，向另一方向成功逃走。在海上，海贼キカ的船向这边靠近。キカ十分欣赏众人的作战方针，于是邀请リノ跟随她们到海贼岛商讨。

Battle Check

对方有两艘战舰，分别装载了土　雷、火　风属性的纹章炮。我方除了据点船外，本战还有海贼船的加入，所以战斗会轻松得多。建议让装载了火　风纹章炮的海贼船去应付左方的土　雷敌舰，而据点船则装备水／火　风对付右方火　风敌舰。海贼船使用风属性炮，而据点船要使用火属性或者水属性炮去对付另一战舰。

来到海贼岛，两帮原本毫不相干的人物坐在一起商议。原来キカ和リノ在过去已经认识，两人在讨论为何ク　ル　ク王国会搞那么突然的举动。相信是为了对付カイエン而要在占据南方的小岛搜集资金，而他们的举动也让クレイ商会不能正常运作，让海贼们没有目标。在拥有共同目标之下，两方不谋而合，决定合作。

当收集的同伴数量超过30人时，乘船回海贼岛就会遇到被救上来的カタリナ。主人公说明了当时的情形，于是カタリナ便责备自己错怪了主人公，然后还告诉众人スノウ出卖了ラズリル。走出房间后，リノ说如果没有一位好的军事，是不可能打赢对方的。而在他的口中提到了　名叫"エレノア"的传说军师，可惜这位军师已经隐退了很多年。正好这些话被キカ听到，她知道エレノア的所在地，于是主人公决定去找她。在乘上船后，远处突然出现了クール　ク军，而且领队的竟然是スノウ。スノウ本来是讨伐海贼的，看到主人公也在，便以为他们同流合污，于是毫不客气地攻打过来。

战斗结束后，再度失败的スノウ急忙逃跑。主人公为了要搞清楚スノウ的想法，于是紧随其后到达ラズリル。在港口前，スノウ受到了民众的火箭和石块的攻击，看来他在大家的心目中已经是一名"混蛋"。被迫离开的スノウ被追赶而来的主人公给抓住，虽然主人公想劝说他，但似乎这根本起不了作用，惟有给他一只小舟，让他自生自灭了。

地轴星 [illegible]プロ

加入地点　据点船

加入条件　剧情加入

地耗星 [illegible]ルド

加入地点　据点船

加入条件　剧情加入

地进星 ニコ

加入地点　据点船

加入条件　剧情加入

地健星 ナレオ

加入地点　海贼岛

加入条件　剧情加入

地微星 ダリオ

加入地点　海贼岛

加入条件　剧情加入

天罡星

加入地点：オベル王国

加入条件：剧情加入

天孤星 キカ

加入地点：海贼岛

加入条件：剧情加入

地奇星 シグルド

加入地点：海贼岛

加入条件：剧情加入

地灵星 ユウ

加入地点：オベル王国

加入条件：在准备乘坐据点船逃跑时，主人公与フレア会到城中寻找希望逃跑的村民，这时与他对话便可以加入。

地猛星

加入地点：海贼岛

加入条件：剧情加入

所有ハンマー的取得地点

名称	可锻冶等级	场所	取得方法
アイアンハンマー	8	オベル王国遗迹	第一次进入时打倒深处的BOSS后取得
カッパーハンマー	12	庵の小岛	在エレノア家前的小房子内
シルバーハンマー	15	ラズリル	在解放了ラズリル后，黄昏时间进入骑士团，打开宝箱后取得
ゴールドハンマー	16	オベル王国遗迹	打倒遗迹中的宝箱怪物后得到

地孤星 アドリアンヌ

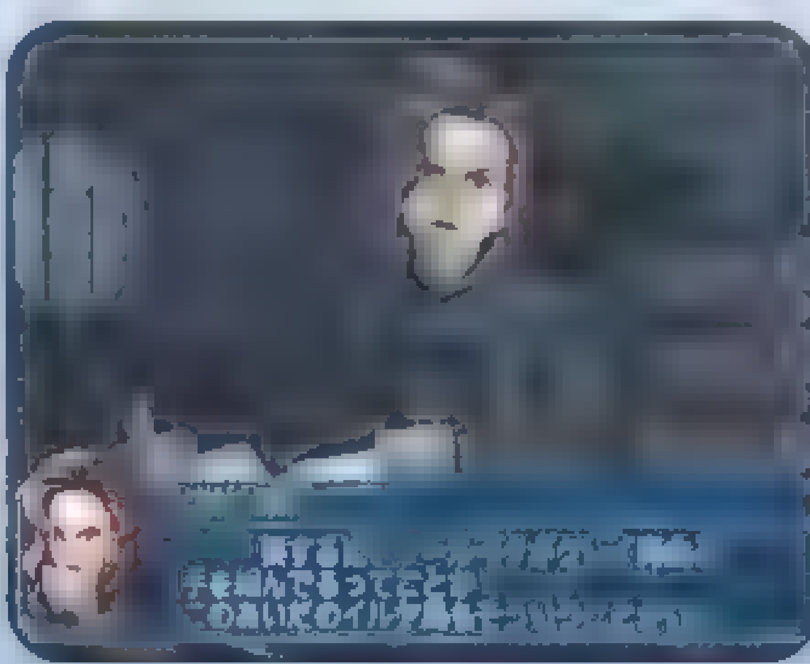
加入地点：オベル王国的交易所前

加入条件：只要与她对话便会加入。如果在逃亡前没有加入的话，以后要取得シルバーハンマー给她才会加入。

天寿星 カタリナ

加入地点：海贼岛

加入条件：当同伴的数量超过30人后，回海贼岛就会发生カタリナ被海贼救起的事件。与房间中的她对话后，过一段时间回海贼岛的キカ房间找她。回答第一项后加入。



继续出海，这时发现海图的海贼岛附近出现了“庵の小岛”，前往该地后，ハーヴェイ、ダリオ和シグルド会强制加入队伍。沿着道路一直走，在小屋前碰到了一名叫アグネス的少女，她是エレノア的弟子。得知主人公的身分后，她立刻改变了之前恶劣的态度，然后招呼众人进里面吃喝。一段时间后，众人被酒中的药给弄晕了。这时，一名黑色衣服的女性——エレノア出现，当她发现自己的药对主人公没有起到多大作用后，便招呼其到屋子里交谈。虽然主人公盛情邀请，但她似乎对战斗已经失去了兴趣。她要考验主人公，让他到后门的洞窟中取两样东西回来。这时只有主人公一人行动，从后门一直走，在发现洞窟后，一名巨大的怪物突然出现。它的HP不高，只有700，玩家只要不停使用罚之纹章便可以把它击倒。不过要注意自己的HP，保持120以上会比较安全。在打倒怪物后，进入其身后的洞窟，在深处的书架可以找到“绿色のヒン”和“クレスト”，把它们交给エレノア后，她便答应帮助主人公。

回到船上的会议室，エレノア说要与クールーク军对抗，一定要选出一个领队。为了让主人公能胜任这个工作，于是エレノア让他与最有威望的リノ国王单挑。如果在第2次选项中选择“……喜んで后继者となりましょう！”的话就可以避免这场单挑。在战斗后，リノ把象征性的物品“金印”交给了主人公，让他成为真正的领队。

VS.リノ 单挑对策

对白	敌行动
じゃ ちょいと動かしてやるか	必杀
ふふん 双、覚悟しろよ	必杀
そろそろ、本气をだしかな	必杀
では、こちらから轻くお见舞いしようか	攻击
そんじゃ すばっといきますか。	攻击
次はこっちの番だぜ。	攻击
じゃ まずは様子见たな。	防御
とうした かかってこい。	防御
ちょい体力温存といくか。	防御

天机星 エレノア

加入地点：庵の小岛

加入条件：剧情加入

地伏星 アグネス

加入地点：庵の小岛

加入条件：与エレノア同时加入。

地角星 チャンボ

加入地点：ネコボルトの村

加入条件：与ナルクル一起加入。

天英星 アルド

加入地点：庵の小岛通往钟乳洞的路上。

加入条件：エレノア加入后，回去找他便可以加入。

地会星

加入地点：ネコボルトの村的福引所

加入条件：从オベル逃走后，到ネコボルトの村的福引所与他对话。

地奴星

加入地点：モルド温泉屋前

加入条件：モルド的ロウハク，ロウフォン和ロウセン都加入后，再次会到温泉屋前与他对话便会加入。

天败星 ロウハク

加入地点：モルド岛的温泉屋

加入条件：与ロウフォン、ロウセン同时加入。

天杀星

加入地点：庵の小岛附近

加入条件：エレノア加入后，在小岛内的道路上会在战斗中遇到他（实力比较强，要小心应付），战胜后加入。

天剑星 ロウセン

加入地点：モルド岛的温泉屋

加入条件：在决定了船的名字后，到モルド岛的温泉屋泡一次便会发生与ロウハク、ロウフォン和ロウセン的战斗，战胜后3人同时加入。

地异星

加入地点：ネイ岛与ナ・ナル岛之间

加入条件：在シラミネ加入后，让他撒下鱼网，从ネイ岛一直航行至ナ・ナル岛，收网后便会发生剧情。

天暴星 ジャンゴ

加入地点：主人公的房间

加入条件：在同伴的数量超过50人时，进入自己的房间就会发生事件，与ブレック同时加入。

天哭星 ブレック

加入地点：主人公的房间

加入条件：在同伴的数量超过50人时，进入自己的房间就会发生事件，与ジャンゴ同时加入。

天損星 ウゲツ

加入地点：ナ・ナル岛的港口

加入条件：在决定了船的名字后，并在リタ已经加入的情况下，他就会随机在ナ・ナル岛的港口出现。

地劣星 ダイスケ

加入地点：无人岛的洞底湖

加入条件：取得据点船后，进入洞底湖发现他在洗澡，洞窟外面拿衣服给他，然后再度走出洞外让其换衣服，之后再次与他对话便可以加入。

地功星

加入地点：ドーナッツ岛

加入条件：在ネイ岛的海滩上捡到了メッセージボトル后，到ドーナッツ岛找她便可以加入。

地短星 ナルクル

加入地点：ネコボルトの村

加入条件：在取得了オベル国王的金印后先到ネコボルトの村的交易所与店长对话，然后走出村子，在吊桥处就会发生金印被盗的事件。回到村子在仓库后方发生情节，并通过了猫捉老鼠的游戏后，与チャンボ一起加入。（注意，如果金印交还给リノ后就不能发生情节了）

地俊星 ナオ

加入地点：据点船5层甲板的栽培室

加入条件：在マオ加入后，回到房间再走出外面，同伴会听到トーブ说有神秘人影的事情。到栽培室便会发现ナオ也在那里。

地强星 バーソロミュー

加入地点：ネコボルトの村的上层房屋

加入条件：在沙龙2楼阅读了新闻创刊号的第2段报道后，前往ネコボルトの村，与バーソロミュー对话。

地佑星

加入地点：无人岛的洞窟深处

加入条件：当ダイスケ加入队伍后，再进入洞底湖就可以找到她。

地佐星

加入地点：イルヤ岛的港口楼梯下

加入条件：当リーレン、リーラン、リーリン和リーロン都加入成为同伴后，到イルヤ岛的港口处就可以遇到她。

地理星

加入地点：イルヤ岛的废墟

加入条件：前往イルヤ岛与她对话后加入。

地捷星

加入地点：通往ネコボルトの村的吊桥前

加入条件：从ネイ岛的石切り平原通往ネコボルトの村时，她会突然在吊桥前出现。进入村里再走出来，并与她对话便会加入，并得到はたきの手镜（效果为在任何地方使用都可立刻回到船上）。

地杰星

加入地点：ナ・ナル岛的纹章屋

加入条件：取得了根据地船后，前往ナ・ナル岛与所有路人对话，然后进入纹章屋与店长对话并选择“……の纹章师さんに会いたいんですが。”和“私たちの船に乗ってくれませんか？”便可以让她加入。

地斗星 マオ

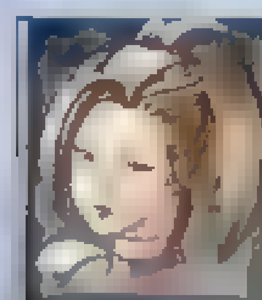
加入地点：据点船5层甲板

加入条件：得到了据点船后，从房间走出会听到トーブ说地下有异现象的消息，前往甲板5层的……室门前便会发生事件。

天平星

加入地点：根据地船的后方甲板

加入条件：ウゲツ加入后，……旁边的……甲板，然后与ウゲツ……选择……便会发生……事件。



地速星 ケイト

加入地点：イルヤ岛深处的圆形广场右方

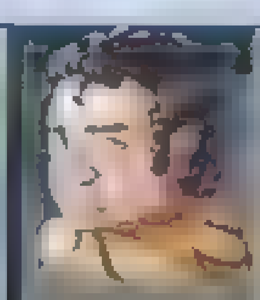
加入条件：带着ミズキ前往イルヤ岛去找她便会加入。



地迷星 フギル

加入地点 海贼岛

加入条件 当同伴的数量超过了40人后 与他对话便可以加入。



地走星 マニエ

加入地点 ナ・ナル岛的旅店

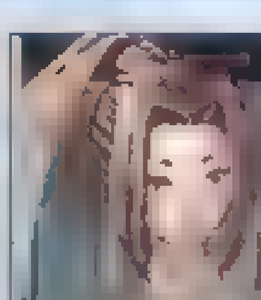
加入条件：拥有据点船后，到ナ・ナル岛的旅店可以找到他。



天罪星 ロウフォン

加入地点 モルド岛的温泉屋

加入条件：与ロウハク、ロウセン同时加入。



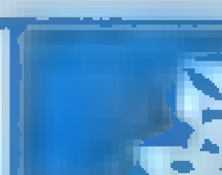
地雄星 リ[illegible]ロン

加入地点 海贼岛附近

加入条件 在海贼岛的岸边听到人鱼的传闻后，乘船在岛的周围移动便可以遇到。



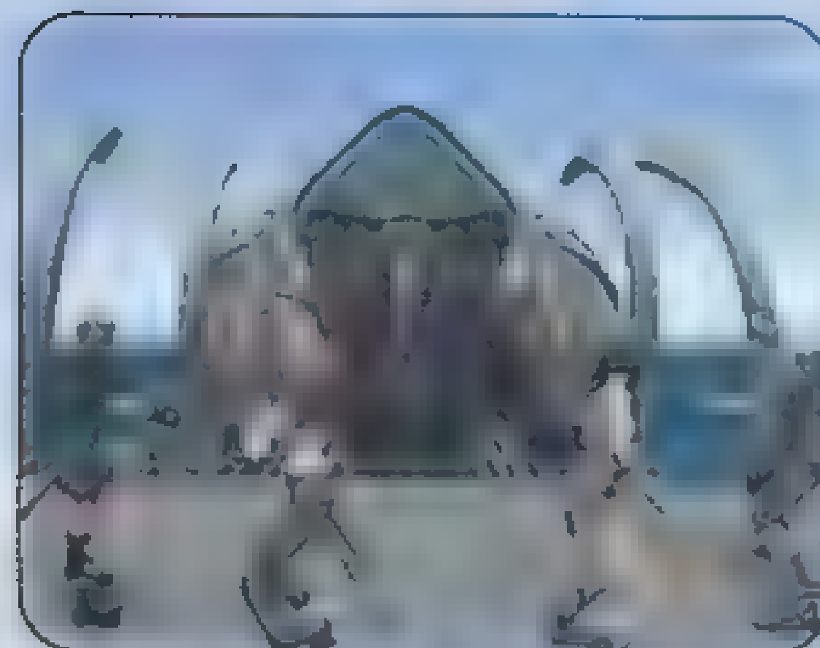
第五章 夺还



天雄星 イザク

加入地点 イルヤ岛的圆形广场中央

加入条件 在ネコボルトの村的交易所购买花の种，然后交给イルヤ岛的イザク便可以让其加入。



既然成为了领队，那么就必须做些有意义的事情。休息过后再次前往会议室，エレノア说现在的情况对我方并不利，应该联合其他岛屿的力量，共同对抗クールーク的大军，尤其是ミドルポートト和ラズリル最为重要。不过ラズリル有部队驻守，因此众人决定先取下ミドルポート。虽然之前有所闻ミドルポート附近出现怪物，但想不到会如此庞大。这个拥有4只触手的章鱼怪物十分难对付，因为玩家不能用接近攻击伤害它，只能使用远程武器、纹章魔法和个别合体技才能打到BOSS。幸好这次的战斗是在据点船上，也就是说玩家可以在事前设定好船战的第2组和第3组成员。战斗开始时首先要对付BOSS的4根触手，BOSS有3500的HP，而触手也有500HP，因此建议让一些拥有全体魔法的纹章师上场，先把所有的触手都消灭，然后再专心对付BOSS的主体。

收拾了这只怪物后，ラマダ决定一起与主人公去说服当地的领主。到达ミドルポート后，一名穿白色衣服的男子竟然埋怨主人公们杀害了他主人的宠物，幸好一名叫ラインバッハ的贵族男子上前解围，原来他是当地领主的儿子，早已对父亲所饲养的海怪不满了。得知众人的来意后，便邀请他们到府上。众人邀请当地的领主一起进攻クールーク，但似乎这位领主在之前已经与クールーク有一定的交易，并不愿意与主人公合作。身为儿子的ラインバッハ上前劝说，但却遭到无情的攻击，最后领主在无奈之下只能答应让主人公自由来往ミドルポート。



地勇星 ガレス

加入地点 ネイ岛旅店

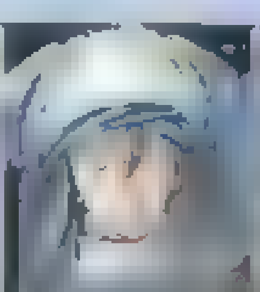
加入条件 带着ラインバッハ去找他便会加入。



地贼星 オスカル

加入地点 ミドルポート旅店

加入条件 当デボラ加入后，回到船上发现她也加入了。



地乐星 エチエンヌ

加入地点 ミドルポート城主之馆的门前

加入条件：带着ラインバッハ与其对话便会加入。



天贵星 ラインバッハ

加入地点 ミドルポート港口

加入条件：在发生了ミドルポート的说服失败事件后 在港口会发生ラインバッハ的剧情。然后到ネイ岛旅店的房间中向ガレス取得"蔷薇の胸饰り"后交给他，便会连同ミッキー一起加入。



地幽星 デボラ

加入地点 ミドルポート的旅店

加入条件，在发生了ミドルポート的事件后，到旅店与她连续对话便可以加入。



既然说服ミドルポート失败，那么下一个目标就转移到ナ・ナル岛。在上岸不久后便受到クールーク军的阻止，于是众人便把他们打伤。但想不到一名叫アクセル的年轻男子竟然出面阻止众人的行为，原来他是岛长的儿子，众人不敢违抗他的命令，只好被他押送回岛长的家中审问。岛长弄清了众人的来意后，态度似乎十分不客气，原来之前クールーク军的トロイ曾经来访，而且诚意十足地希望岛长能够合作，但主人公的鲁莽行为却让他十分生气，于是他要求众人今晚到"エルフの大树"祭坛中，盗取"エルフの特效药"。在一间牢屋中休息过后（休息前一定要拿里面的宝箱，不然就没机会了），便往岛长家的东方道路出发。在深处的エルフの大树果然看到了特效药，把它交给了岛长后，岛长竟然把这些特效药给昨天的士兵们疗伤，而且还要陷害主人公们盗取圣药的罪名。看来这位岛长根本就不想合作，于是众人跟随着アクセル返回港口。在途中，众人被一名妖精战士给押送到牢狱中，据妖精长老说，昨天的特效药是一个陷阱。一段时间后，妖精战士セルマ把众人救出，并要他们赶快回岛上。回到广场时看到昨天的士兵正在屠杀村民。原来昨天的特效药是毒药，众人对付了士兵后，アクセル和岛长终于知道了クールーク军的险恶，于是他同意合作，并让アクセル去帮助众人。

地文星 ミッキー

加入地点 ミドルポート港口

加入条件 与ラインバッハ同时加入。

天异星 キーン

加入地点 ミドルポート交易所旁边

加入条件 在取得了ミドルポート的停泊权后，带着シグルト到ミドルポート找他。对话后 把シグルト解除 然后再次与他对话并花10000P让他加入。

下一个目标就是ナ・ナル岛附近的ネイ岛，进入村长的家与他对话两次并给他看了金印后，村长认为现在ネイ岛实在太安宁了，他不想在这个时候破坏所有岛民的幸福，于是只能尽量召集希望战斗的人帮助主人公。乘船出海再返回村长的家中，原本从イルヤ岛漂流到这里的两夫妇会加入成为同伴。



地镇星 [illegible]

加入地点 ミドルポート旅店前

加入条件 ヘルガ加入后与他对话然后从港口乘坐船外出再回来与他说话（不可以使用はたきの手镜），这样循环两次后便会加入。



天威星 セルマ

加入地点 ナ・ナル岛的港口

加入条件 在发生了ナ・ナル岛屠杀事件后 她就会出现在ナ・ナル岛的港口。



天空星 ヘルガ

加入地点 ミドルポート的旅店前

加入条件 在发生了ミドルポート的事件后 在旅店房间内可以打听到关于"怪力女"的消息。然后前往ミドルポート的旅店前就可以让其加入。



天间星 テッド

加入地点 雾の船

加入条件 当同伴的数量高于70人，而且剧情要在夺还ラズリル之前 那么进入会议室就会发生雾の船袭击的事件。进入雾の船只可以带两名同伴，因此玩家一定要选择最强的角色。里面的路线非常简单，只有一条直线，但右两场战斗是不可以逃跑的。在深处遇到雾の船的主人 テッド加入并一起战斗，胜出后就可以让其加入。另外，在战斗结束后记得返回房间拿宝箱里的防具哦!

地周星 ユージン

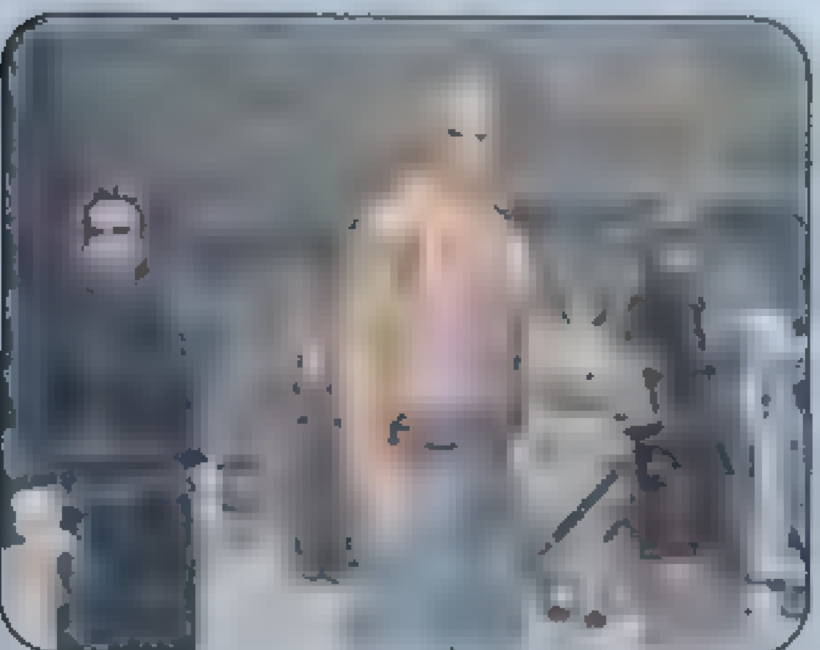
加入地点 ナ・ナル岛的旅店前

加入条件：解放了ナ・ナル岛后，在旅店前与母子二人对话便可以加入。

天猛星 アクセル

加入地点 ナ・ナル岛

加入条件：剧情加入



主人公已经对所有的小岛都进行了说服工作，现在剩下的就只有如何取回ラズリル了（在进攻ラズリル后如果テッド没有加入，就不会发生雾之船的事件了）。现在クールーク军在各地没有了援军，绝对是进攻ラズリル的大好机会，于是主人公下定了决心，誓要夺还自己故乡。乘船前往ラズリル，等待着他们的当然就是驻守当地的战舰。但在原ラズリル的同伴帮助下，对方的防线完全陷入了崩溃状态。对方战败后，会有如何处置对方大将ヘルムート的选项，选择"では、俺たちの仲间となれ。"就可以让其加入。

回到港口见到过去的同伴，他们说岛民早已集中在训练所等待着主人公的回归，于是众人便应邀前往骑士团的训练场中。在岛民万分的激动下，主人公说下了一番激励的说话，让岛民们燃起了对抗クールーク军的决心。但想不到走出骑士团后，スノウ的父亲竟然派遣了几名士兵全图要阻止主人公。在民众的咒骂和众人的拳头下，最后他只能灰溜溜地离开。黄昏，主人公走到港口与过去的4名同伴欣赏美好的景色（在黄昏时要记得拿骑士团内和楼顶的宝箱）。从他们的说话中，主人公打听到スノウ成为海贼的事情，看来スノウ依然十分执着。不管那么多了，现在还是先到旅店住一晚吧!

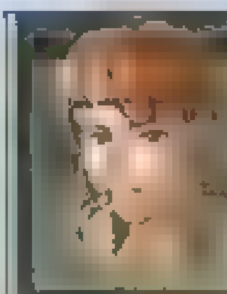


Battle Check

2对3，看上去似乎是我方占劣势，但在战斗开始后，其中一艘敌方战舰会因为看到主人公的回归而叛变，攻打对方主将的战舰。对方剩下的战舰的纹章属性分别是雷/土和风/土，而且装载风/土纹章炮的战舰肯定在几回合后只剩下一点兵力，于是玩家只要为据点船装载上火/雷/土就可以轻松收拾对方的战舰。



地囚星 フンギ
加入地点：ラズリル的骑士团厨房
加入条件：解放了ラズリル后，在骑士团厨房与他对话便会加入。



地阔星 フレデリカ
加入地点：ラズリル道具屋
加入条件：解放ラズリル后，在道具屋与她对话。



天微星 グレッチェン
加入地点：ラズリル的防具屋前
加入条件：在ラズリル解放后的第2天便可以找到她。



地刑星 ケヴィン
加入地点：ネイ岛村长的家
加入条件：在发生说服ネイ岛村长事件后，乘船出海再度返回，与他对话便会连同パム加入。



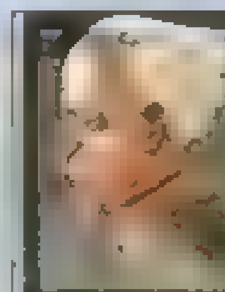
地壮星 パム
加入地点：ネイ岛村长的家
加入条件：与ケヴィン一起加入。



地藏星 ペコラ
加入地点：ミドルポート的空屋
加入条件：ウォーロック加入后，与ミドルポート旅店前的4名女性交谈得到"インテリアの本"，然后交给空屋中ペコラ便会加入。（注意，在ウォーロック必需从港口乘船出海一次，然后返回空屋，ペコラオ会出现在空屋中）



地暗星 ヘルムート
加入地点：ラズリル
加入条件：剧情发生到进攻ラズリル时，在海战结束后选择"では，俺たちの仲间となれ。"



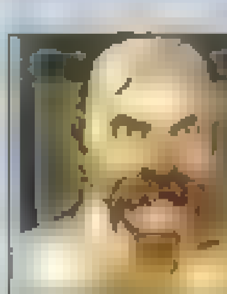
地然星 ウォーロック
加入地点：ミドルポート空屋的地下实验室
加入条件：夺还了ラズリル后，到据点船5层甲板的纹章炮管理场与パブロ对话，得知ウォーロック的事情。然后前往ミドルポート左方里道的空屋，调查宝箱并选择两个答案便会掉下地下通道。这里地形不复杂，建议玩家先把所有宝箱都打开才进入下一个版图。在第3个版图的通道中会遇到HP为5000的BOSS，不过难度比较低。打倒BOSS进入里面便可以找到ウォーロック，并在他的房间中找到宝の地图。



地损星 バジル
加入地点：ラズリル旅店前
加入条件：夺还了ラズリル后，在旅店前与他对话便会加入。



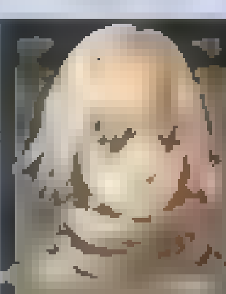
地明星 アメリア
加入地点：ラズリル骑士团的楼顶
加入条件：解放ラズリル后，在骑士团的楼顶处可以找到她。



地恶星 カドル
加入地点：ラズリル里道的分支
加入条件：夺还了ラズリル后，在里道与他对话便会加入。



地平星 マキシン
加入地点：ラズリル旅店
加入条件：分别在ナ・ナル岛の广场、通往ネコボルトの村的石切り平原与他交手后（注意第2次交手时，全员等级至少要在35级以上），最后在解放后的ラズリル旅店中与她对话便会加入。



地杀星 ジェレミー
加入地点：ナ・ナル岛的广场
加入条件：在解放了ラズリル后，且去过所有的岛屿，那么连同ミッバ一起到ナ・ナル岛的广场便可以找到他。



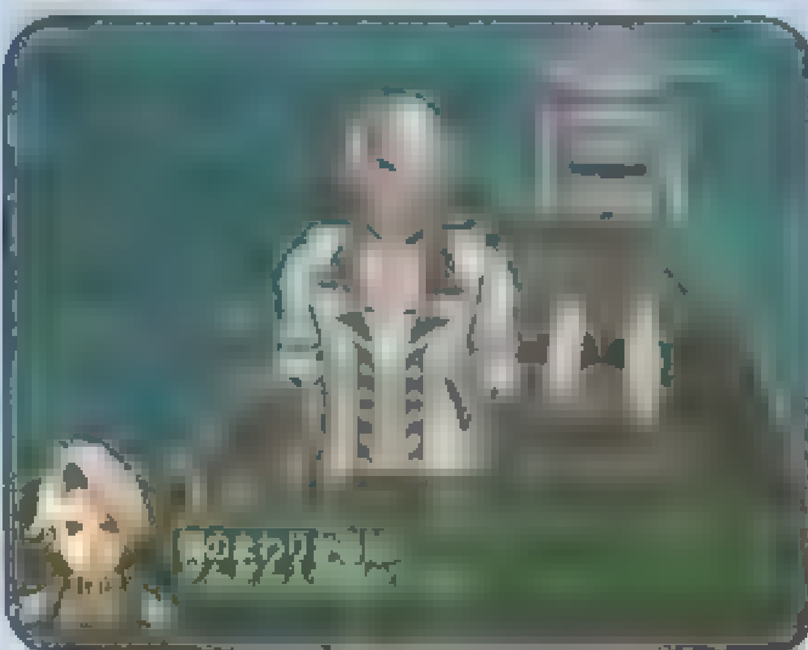
地慧星 ミレイ
加入地点：ナ・ナル岛的海滩
加入条件：发生了ネイ岛的事件后，与ミドルポート港口的人谈话得知ラインバッハ的未婚妻逃跑的事情，然后带着ラインバッハ到ナ・ナル岛找她，并帮助她打倒3名流氓便会加入。



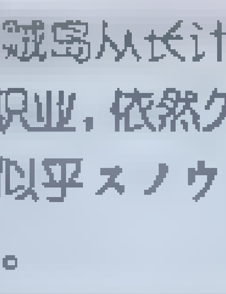
地魁星 タニヤ
加入地点：海贼岛洞口
加入条件：在解放了ラズリル后，进入海贼岛与其对话便可以加入。

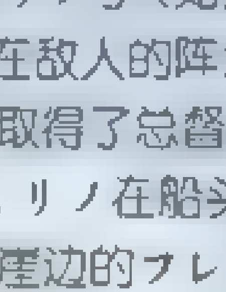


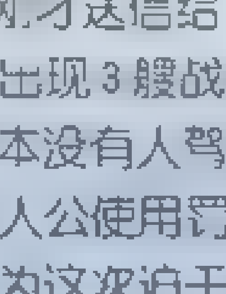
天究星 コンラッド
加入地点：ラズリル的旅店内
加入条件：在ラズリル解放后，带着カタリナ去找他。

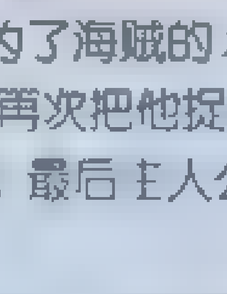


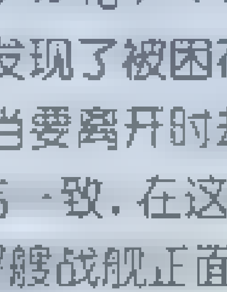


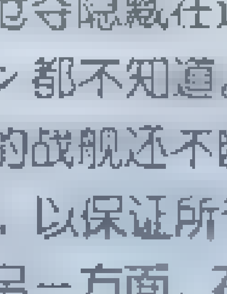












第二天，众人决定回海贼岛从长计议。在离开港口时，成为了海贼的スノウ再次出现。不过无论他是什么职业，依然欠缺了战略的思考能力。再次把他捉住后，主人公询问他是否能加入，但似乎スノウ还不肯承认自己的错误，最后主人公依然给他一艘小舟，让他自生自灭。

"为什么？你的身边总是有那么多同伴……"スノウ在小舟上一直在疑虑。

回到海贼岛，众人终于决定要夺还最后一个地点——オベル王国，现在是时候把金印交还给オベル的国王リノ了（如果在这之前没有让ナルクル和チャンホ加入就会失去机会）。另一方面，在敌人的阵地中秘密调查的ラマダ发现了被困在牢狱中奄奄一息的总督，当ラマダ取得了总督给予的秘密文件后，正当要离开时却被发现了。回到オベル王国的港口，リノ在船头号令岛上的住民要团结一致，在这期间，忍者ミズキ把一封信件送到山崖边的フレア手上。玩家在选择让哪艘战舰正面攻击后，激烈的海战便展开了。

把敌方的头目捉住后，发现他就是上次商船中的老人コルトン。エレノア对他说已经知道了他们的计划，刚才送信给フレア就是吩咐她们去抢夺隐藏在过去据点岩洞的战舰。突然，在后方出现3艘战舰，这个计划连コルトン都不知道。把他们击倒后，众人发现这些船根本没有人驾驶，而且这些带着烈火的战舰还不断向这边冲过来。エレノア只好叫主人公使用罚之纹章把所有战舰击倒，以保证所有人的安全。在使用纹章解除了危险后，主人公也由于体力的透支而晕倒了。众人都为这次迫于无奈的行为感到惭愧。另一方面，在敌人阵地中被幕后首脑クレイ发现的ラマダ虽然不断地解释，但始终逃不了クレイ的暗器。在昏迷之前，他把总督交给他的纹章兵器的设计图让身边的大鸟送去据点船。

Battle Check

这场海贼非常简单。因为对方只有一艘战舰，而且只有火属性的纹章炮，我方现在的战舰已经增加到3艘，只要玩家装载水属性炮就可以不废一点兵力将他击倒。

Battle Check

对方的两艘战舰分别用风/土、水/雷属性的纹章炮，不过在这时候的据点船已经可以装载4种属性的纹章炮了，于是大家可以按照自己的兴趣来分配。我方一开始有两艘船，一回合后，作为后援的战舰也会从左方到达，因此战斗难度并不算太高。



天巧星 フレア
加入地点：オベル王国
加入条件：剧情加入



地全星 セツ
加入地点：オベル王国
加入条件：剧情加入



地空星 ナブ
加入地点：オベル王宫椅子后
加入条件：夺还オベル王国后，与躲在王宫椅子后的她对话便会加入。



地丑星 ギュンター
加入地点：オベル王国
加入条件：分别在ミドルポート的广场、ナ・ナル岛道具店附近和夺还后的オベル王国与他对话，然后他便会加入。



天佑星 レイチェル
加入地点：根据地的洞窟
加入条件：在夺还了オベル王国后，连同セドリック一起进入原根据地的洞窟便可遇到她，还清5000P后加入队伍。



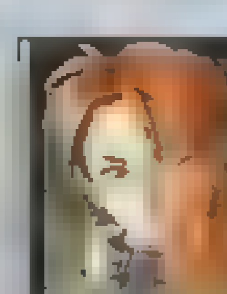
地正星 ナポコフ
加入地点：オベル王国鉴定屋
加入条件：在夺还了オベル王国后与他对话。



地佳星 キャリー
加入地点：オベル王国
加入条件：在夺还オベル王国后，带着ユウ与他对话便可以加入。



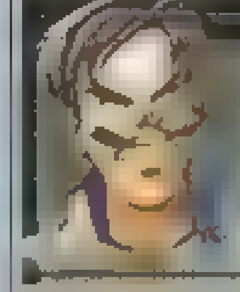
地退星 ウェンデル
加入地点：オベル王国港口
加入条件：在夺还了オベル王国后，与甲板上的ニコ对话后去找她。



天捷星 トラヴィス
加入地点：オベル遗迹最深处（大树前）
加入条件：在夺还了オベル后，再次进入遗迹会发现敌人已经变得很强。而在遗迹的深处还有一名HP为12000的BOSS，把他打倒后就可以在里面遇到トラヴィス。与他对话后使用すりぬけの札回到遗迹出口，然后再次进里面找他便可以加入。



天暗星 スノウ
加入地点：モルド岛的西方海域
加入条件：当玩家收集了107个同伴，且在进入最终迷宫之前，那么前往モルド岛的港口与路人对话便会得知附近有漂流者的消息。驾船前往モルド岛的正西方一直航行就会遇到スノウ，选择"仲间にならないか"便可以让他加入。



地威星 ゲイリー
加入地点：オベル王宫前
加入条件：在夺还了オベル王国后，与王宫前的他对话便会连同エマ一起加入。



地美星 エマ
加入地点：オベル王宫前
加入条件：在夺还了オベル王国后，与王宫前的他对话便会连同ゲイリー一起加入。



地僻星 トリスタン
加入地点：オベル王国
加入条件：夺还オベル王国后带着ユウ与他对话便可以加入

最终章 补偿与谅解



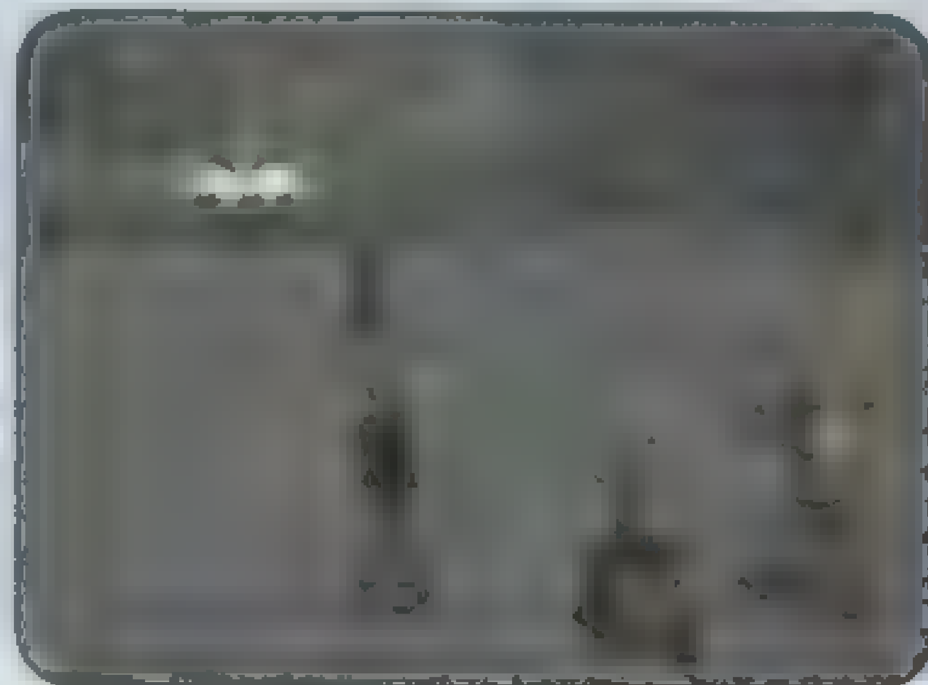
昏迷后的主人公再次来到了奇异的空间，这次他所遇到的是グレン团长的灵魂，把他解放后，グレン团长说主人公已经变强了。虽然依依不舍，但团长的灵魂已经渐渐蒸发。醒来后发现自己已经躺在房间的床上，于是便到处走走。走出甲板时，ラマダ身边大鸟把设计图送到ミズキ的身边，在大叫一声后便倒下去了。ミズキ和アカギ看到这个场景后，已经猜想到ラマダ已经遇难。返回会议室后，エレノア决定要发动最后的战斗——进攻敌方据点エルイール要塞（这是收集108星的最后机会了）。有了ラマダ的设计图，因此エレノア知道对方的强力武器纹章光线在发射了第一炮后，需要两个小时的填充时间，于是她决定带领一支第2部队从山崖下突袭，其他人则用特别的方法让对方发射第一炮。作战决定在第2天的凌晨开始（在决定第2部队时一定要谨慎，应该把4名仅次于玩家最强之下的4名角色编排在内，并打造好武器）。晚上，主人公与船内的所有人对话，最后在房间中休息时，レックナート再次出现，说主人公已经通过了试炼，不过依然不能确定主人公的生死。第2天凌晨，首先由エレノア带领第2部队从山崖边攻进要塞。与此同时，我方派遣人鱼把空船靠近要塞，让敌人发射强力的纹章光线。利用他们填充的时间，由エレノア的部队进入内部停止纹章炮。这时，对方的主将トロイ带领着最强的战舰，向驻守在海岸的同伴们逼近了。

虽然敌方实力强大，但似乎我方的实力也不容小看。エレノア确认了纹章的发射后，带领部队进入大厅。在底层总督处取得强力防具和一个宝箱，如果怕等级不够的话，也可以在这里提升一下等级。第2层有一道打不开的大门，下方还有一个装有白色怪物的宝箱，如果实力不足可以交给后面会跟着过来的主人公部队。在到达了4楼的执务室后，クレイ看到过去的师父エレノア十分惊讶，正当他要使用暗器杀害エレノア时，本来已经受重伤的ラマダ用身体救下同伴，之后便会发生战斗。クレイ会使用保护罩让提高自己的防御力，还会使用全体攻击，伤害值平均在90左右。另外，他还会用一招强力的单体攻击，伤害值大概有170左右，要注意回复。幸好他的HP不高，只有4000左右，如果玩家派遣的角色够强的话，那么便可以很快将他击倒。

Battle Check

这场是游戏的最后一次海战，因此难度十分高。敌人有3艘战舰，主力的战舰拥有4种纹章炮，根本没有弱点，而其他的战舰只有两种。幸好我方也有4艘战舰，而敌方主力舰的移动力也十分低，因此建议玩家先把其他战舰消灭后，在合王王力舰。

画面转到主人公的部队，在选择了最强的同伴后，按照之前エレノア部队的路线通往执务室，在里面的房间得到"阶段室の键"，还可以在沙发上休息。拿到钥匙后，原本2楼打不开的大门就可以进入了。在里面是一段十分高的楼梯，途中不要错过楼梯底下回复所有MP的道具。在顶部存档过后进入大门，クレイ召唤了巨大的树状怪物，攻击主人公，一场恶战展开了序幕。



Battle Check



这个BOSS除了本体外，还有左右两个"光の种"。玩家不要理会他们，只要专心应付BOSS就可以了。因为光の种不但会在被击倒一段时间后自动复活，每个种的HP也十分高。由于它们攻击力不能对我方造成大威胁，因此攻击他们就等于浪费回合数量。BOSS的身体每回合都会改变颜色，红色是全体火焰魔法、黄色是提高能力、绿色是单体攻击附带睡眠效果、蓝色是复活光の种，而白色就是发动最强全体攻击的技能，能伤害我方全体300左右的HP。建议玩家以テッド的纹章ソウルイーター的最后一招或主人公和スノウ的合体技作为攻击的主导，这两招都能打出大概1500左右的伤害，对于只有12000HP的BOSS来说也算是不小的数字。也可以多使用合体魔法来对付BOSS，反正已经是最终BOSS了，回复MP的道具就尽情地使用吧！





粉碎了クレイ的野心后，众人乘坐了据点船准备离开。但在主人公面前等待着他的，是站立在即将沉没的战舰中的トロイ。主人公知道对方的目的，于是立刻跳到他的船上，与他进行了最后的决战。失落的心不能战胜拥有同伴支持的主人公，再次失败的トロイ连同战舰消失于大海中。这时，众人突然想起エレノア在要塞中还没有逃出来，原来他与自己过去的弟子クレイ依然有说不完的话。エルイール要塞发生将要发生巨大的爆炸，这将会波及所有人的安危，于是主人公使用了罚之纹章的力量，最后一次拯救了同伴们。在那个神秘的空间，主人公看到的，是一名带着微笑的女性……

几天后，リノ在オベル召开了大会，并宣布所有的小岛结盟，成为了共同体，但主人公却在上次的爆炸后去向不明。

海鸥飞翔在无际的大海上空，在一片蓝色的海洋中，却出现了一个颜色不相符的颜色点。主人公从漂流的小舟上醒来。望向远处，只见一艘熟悉的船正在前面航行着，于是他挥动了右手……（没有收集108星的话，结局只有主人公躺在小舟上随波逐流的画面）

VS.トロイ 单挑对策

では、覚悟！	必杀
次で決める！	必杀
惡いが……次で死んでもらう。	必杀
それでは……参！	攻击
おとなしく、わが剣を守けよう。	攻击
ゆくぞ。	攻击
·かかつてこい	防御
	防御
ふん	防御



通关后的追加要素

在通关后可以存档，读取这个存档的话便会从头开始新的游戏。这时不但可以按×键跳过剧情，还可以保留一周目留下的金钱、道具和防具等，不过一些稀有的装备、封印球和收集用的道具则不会保留。另外，LOADING画面也会随机出现不同的种类，十分有趣。如果想收集所有隐藏物品的玩家，建议在二周目才进行收集之旅。



文 太阳黑子工作室 全能的调停者　编 邪魔天使

东京魔人学园外法帖血风录





操作说明

AVG模式

按键	功能
L1/R1	决定
□	自动快速跳过台词
SELECT	显示之前的台词

战斗模式

按键	功能
十字键	移动
△	调出菜单
□	显示战斗场所及胜利条件
○	决定
×	取消
L1/R1	切换我方角色
L2	显示战斗成员信息
R2	调出战棋游戏的网格
START	本回合结束
SELECT	光标停在角色身上时可以观察其动作

东京魔人学园 外法帖血风录　Marvelous　AVG　PS2

攻略透解 Guide Through

系统说明

一、感情入力系统

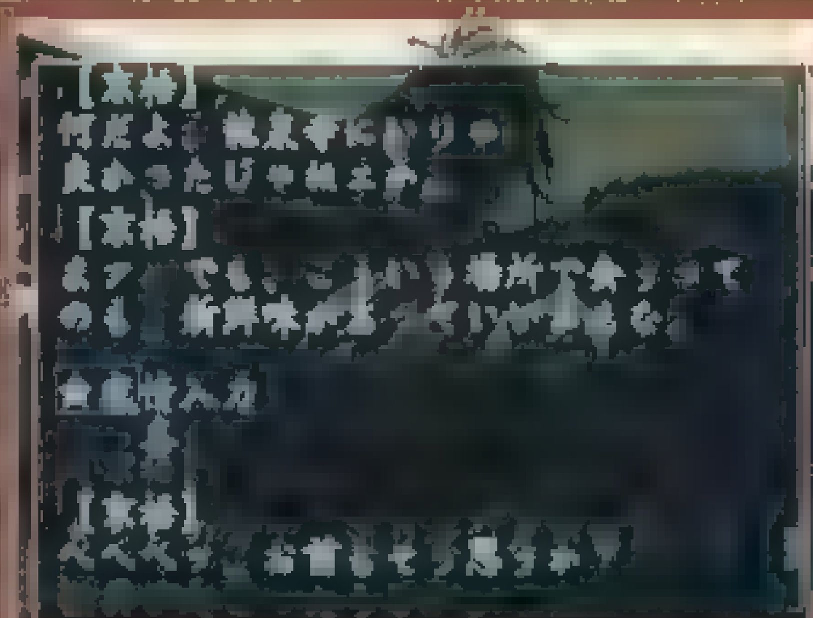
[illegible]

感情	含义
恼	烦恼，无法回答对方的问题
悲	悲伤、同情
怒	愤怒、否定
冷	冷淡
爱	爱情、赞成
友	友情、肯定
同	同意、赞成
喜	高兴、喜悦



二、好感度

[illegible]



……动则代表好感度下降。此外，在幕间休息时选择适当的选项以及在战斗中使用方阵技[illegible]以在各角色的菜单画面中查看，能力值后面的百分比即是好感度。此外，各角色好感[illegible]

三、战斗系统

1、角色状态窗口说明



战斗模式或者角色菜单画面中均会显示角色状态窗口，角色各项能力参数在窗口中均有体现。

项目	说明
等级	窗口左上角，角色姓名前的数字代表等级，各角色的最高等级为99级。
式神	等级下方的图标代表该角色装备了式神。式神可以在每话开始前选择寄り道去商店用道具制作。
经验值	角色姓名下方的槽代表经验值，槽蓄满的话该角色便会升级。
生命力	用心形符号表示，就是一般游戏中的HP。
行动力	用鞋子符号表示，代表每回合内各角色的行动能力，战斗中任何行动都会消费行动力，而只要行动力还有残余，角色就可以任意移动或者使用多次必杀技。行动力在每回合开始时会自动回复到最大值。
攻击力	用拳头符号表示，是角色本身攻击力和装备品附加攻击力之和，决定角色的物理攻击（拳、武器、飞行道具和气功）能力。
防御力	用盔甲符号表示，是角色本身耐久力和装备品附加防御力之和，代表角色防御物理攻击的能力。
精神力	用太极符号表示，是角色本身气力和装备品附加灵力之和，决定角色的精神攻击（气功，术）和防御能力。
弱点	用纸人符号表示，纸人的6个部分（头、胸、左右手、左右脚）分别代表着角色身上的6个部位，红色表示弱点，蓝色代表抵抗力，颜色越深效果越明显。
开眼	用眼睛符号表示，准备画面中按L1可以把角色设定成开眼状态，开眼状态下的角色在战斗中会根据AI自由行动，不受玩家控制。
属性	状态窗口背景的颜色代表着角色的属性，银色代表“金”、蓝色代表“木”、紫色代表“水”、红色代表“火”、黄色代表“土”。

2、[illegible]

项目	说明
属性	用五个小圆点表示，闪光的圆点的颜色就代表该技能的属性。
技型	用各个符号表示，拳头代表体术攻击、刀代表武器攻击、飞镖代表飞行道具、太极代表气功，咒符代表术攻击
技能等级	技型右边的数字代表技能等级，每项技能使用3次该技能就会升1级，有的技能上升到5级的话会进化为上位技能，各项技能的最高等级为9级，上升到9级后该技能消费的行动力减1。
攻击部位	该技能的攻击部位会在纸人上用绿色显示。

1、状态变化

除了比良坂的歌声附加的状态外，所有状态在3回合后都会自动回复。各种状态如下：

异常状态

毒	每回合减少10点生命力
石化	行动不能，术以外的攻击伤害值减半
冻结	行动不能，术以外的攻击伤害值加倍
麻痹	每回合开始时角色的行动力降到3
睡眠	行动不能，受到攻击自动回复
混乱	每回合开始时角色不受控制自由行动
魅了	每回合开始时自动移向实施魅了攻击的人
暗黑	有50%的几率攻击失误
诅咒	变成动物，只能移动
随机	随机变成各种状态

支援状态

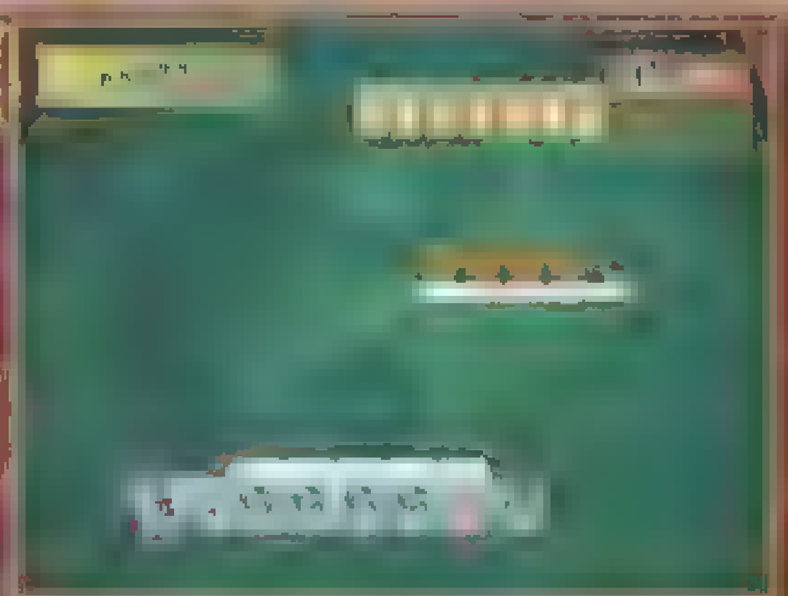
罗刹	攻击力上升
金刚	耐久力上升
孔雀	精神力上升
祝福	每回合开始时自动回复一定生命力

打击状态

昏倒	行动不能
崩坏	每回合开始只能回复一半行动力
偷窃	一定几率偷走对手的装饰品（武器无法偷得）
见切	高确率回避特定技型的攻击
变生	强化角色能力
吹飞	以攻击者为中心吹飞对手，吹飞过程中碰到其他角色的话追加25%伤害
炸裂	以技能着弹地点为中心吹飞敌人，吹飞过程中碰到其他角色的话追加25%伤害
写生	使用后，习得1回合内受到的攻击技
歌	改变战斗的BGM
武器弹开	一定几率弹开对手的武器，武器弹开后，需要武器才能发动的技能就不能使用了，此外，弹开后的武器可以取得

4、相生相克

克木，水克金，攻击相克属性的角色的话，攻击效果会明显上升。



3、方阵技

就是一般游戏中的合体技，《血风录》除了保留《外法帖》中的固定方阵技之外，还加入了自创方阵技的设定，具体内容可以在准备画面中设定。各个角色的自创方阵技效果如下：

角色	效果
主角	崩坏
美里	木属性・回复
京梧	水属性・武器弹开
小铃	火属性・罗刹
雄庆	金属性・孔雀
凉里	水属性・暗黑
真那	土属性・混乱
梅月	木属性・魅了
红影	火属性・麻痹
黑影	木属性・昏倒
桃影	水属性・睡眠
葛乃	木属性・金刚
穗野香	火属性・祝福
支奴	金属性・毒
美冬	火属性・冻结
彼赛露	土属性・睡眠
刘	土属性・石化
九角	土属性・诅咒
桔梗	土属性・魅了
九桐	金属性・武器弹开
风祭	火属性・崩坏
御神槌	金属性・麻痹
奈涸	水属性・昏倒
弥勒	金属性・石化
壬生	金属性・罗刹
们天丸	木属性・睡眠
泰山	土属性・金刚
雹	水属性・冻结
火邑	火属性・毒
克利斯	木属性・混乱
岚王	木属性・暗黑
比良坂	水属性・吸收

四、其他

1、相比《外法帖》的重要变更点



自创方阵技、追加CG图片和……以上这些变更点想必各位都已经知道了……

(2)比良坂的歌声效果具有永续性……

(5)追加迷你游戏东京麻雀学园。

2、东京麻雀学园

刘成为伸间后，邪之章开始时的幕间休息时间在长屋与之对话就可以在每话开始前的寄り道中进行迷你游戏。



3、灵场

黄金之间	每获得50万就可以进一次
宝物之间	每获得一个限定品就可以进一次
修罗之间	每杀500个敌人就可以进一次

流程攻略

阳之章

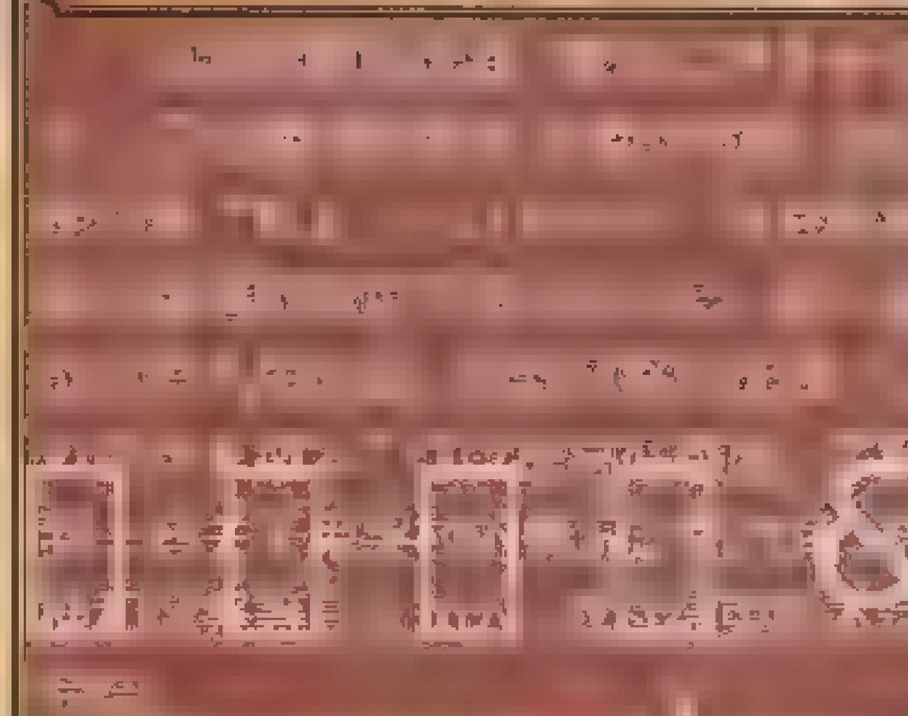
第一话 缘

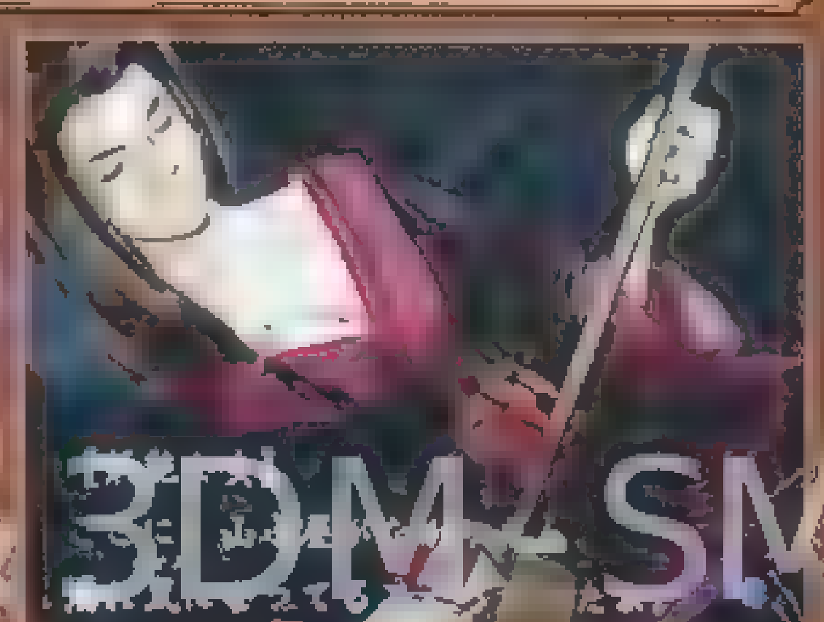


初遇美里蓝，前面几个感情入力选项都可以选择"友"等肯定感情来提升好感度。输入个人资料之后，茶屋少女花音登场，根据感情入力的不同之后会出现小分支。输入"爱／喜"会进入美里・京梧路线，输入其他感情后选择"一绪に行く"进入美里路线。之后的几个感情照例可以输入"友"，来到甲州街道后，美里蓝被浪人围困，选择"蓝を助ける"可与蓬莱寺京梧联手对付浪人。轻松解决后选择"名前を名乗る"便可与僧侣

阴之章

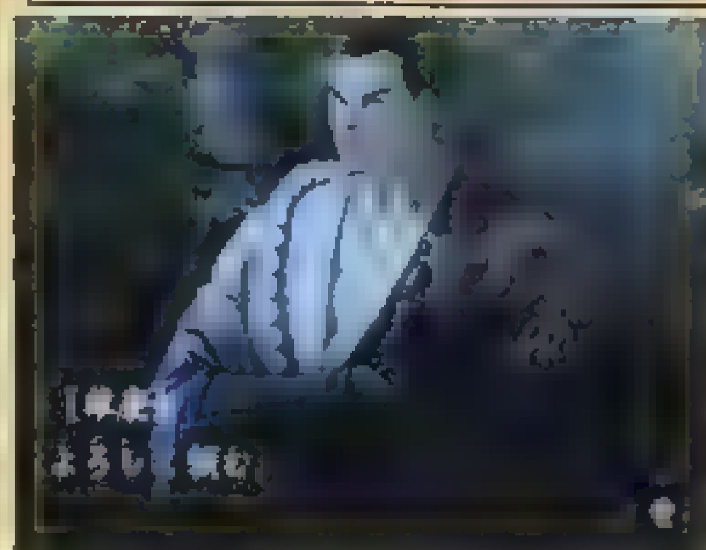
第一话 因果





九桐尚云发生战斗。

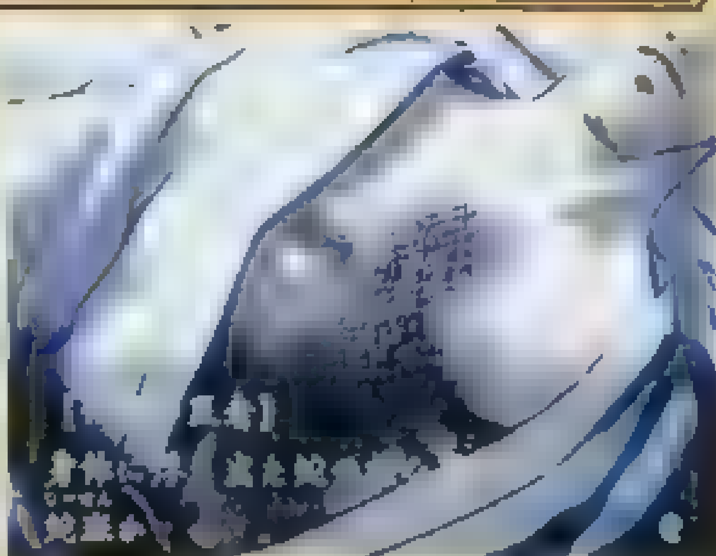
第二话 妖变



来到内藤新宿后会遇到正在巡逻的御厨。京梧的提问中选择“腹ごしらえする”和“宿を探す”会出现不同分支，选择前者可以前往荞麦屋，选择后者则会前往旅舍，两条路线都可以得到瓦版一号。在“内藤新宿通り”发生战斗后一路追到废寺发生本话第二场战斗，稍加注意蓝的HP的话也不难应付。战斗后的对话会根据之前的分支有所不同。本话结束后会有幕间休息时间，玩家可以利用这个时间去各个场所提高仲间的好感度或者购买道具等。

第三话 白蛇抄

京梧的感情入力（なっ妙案だと……）中输入“怒悲冷”以及“爱友喜同恼”会分别进入雄庆路线和京梧路线。选择雄庆路线的话会去长屋发生剧情，而选择京梧路线的话则会去内藤新宿。到新宿后与京梧的对话中输入“爱／友／喜／同”可以去荞麦屋从而遇见桔梗，桔梗的好感度高的话还可以听到大蛇的传说。瓦版二号可以在京梧路线中购得或者在雄庆路线中与远野杏花的对话中选择“友／同／悲”取得，此外，雄庆路线中如果杏花的好感度高的话也可以听到大蛇的传说。无论选择哪条路线最后都会在长屋合流并取得“式神罗写”。樱井小铃成为同伴后，会根据之前是否听到过大蛇的传说出现分支。战斗后在疗养所得知医者的罪恶行径，最后在井上屋敷与御神锤发生战斗后本话完结。



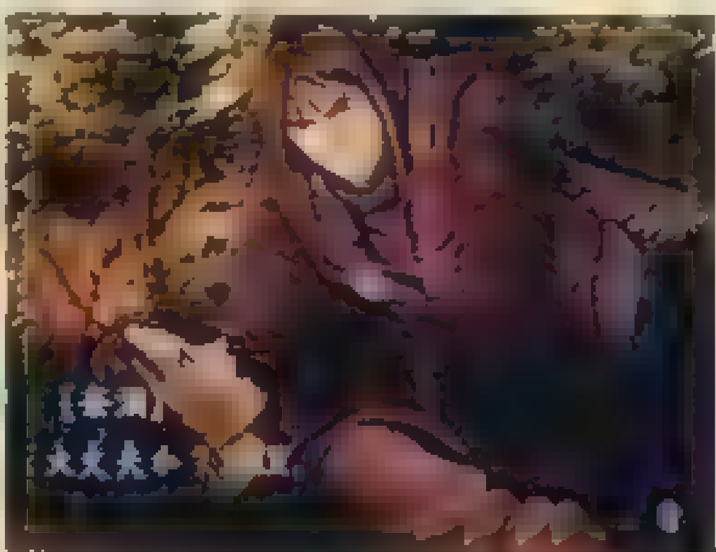
第四话 付丧



一开始选择是否与京梧一起去吉原会出现两条路线，路线不同之后的战斗也会不同。选择京梧路线的话根据后面“面瘤／三味线／浅草海苔”三个选择支又会出现三个小分支，从而遇见阿凛。选择雄庆路线的话可以在杏花处得到瓦版三号并见到桧神美冬，之后的战斗中是否击倒浮游灵将影响本话终盘的剧情，推荐直接干掉地缚灵结束战斗，这样可以解救阿叶的灵魂。两条路线最后在龙泉寺合流，之后的几个感情入力都可以输入正面感情，到达荻原屋后，按照“悲悲悲友”的顺序提高好感度后就可以和桔梗发生战斗了，如果之前打倒过浮游灵的话那么此时阿叶也会与桔梗一起迎战我方。

第五话 刺客

最初几个感情入力都可以输入“友”等肯定感情来提升好感度（与与助的对话中输入“爱／喜／友”会得到瓦版四号），之后会根据凉里好感度的高低决定是否发生“龙泉寺丑时三刻”这一情节（高时发生）。“丑时三刻”情节中，选择是否调查奇怪的声响之后的对话也会不同。翌日早上御厨来访后便可前往飞鸟山发生战斗。到达如月古董店后，会有选项选择是否去茶屋从而出现分支。推荐选择在原地等待，这关系到凉里的加入。送走散的少女回王子稻荷后选择“手をかざす”，凉里的感情入力中务必输入肯定感情。回到古董店后，古董屋老人的感情入力要输入否定感情，这也关系到凉里的加入与否。最后就是与凉里的哥哥奈涸间的战斗。



第六话 妖洛行

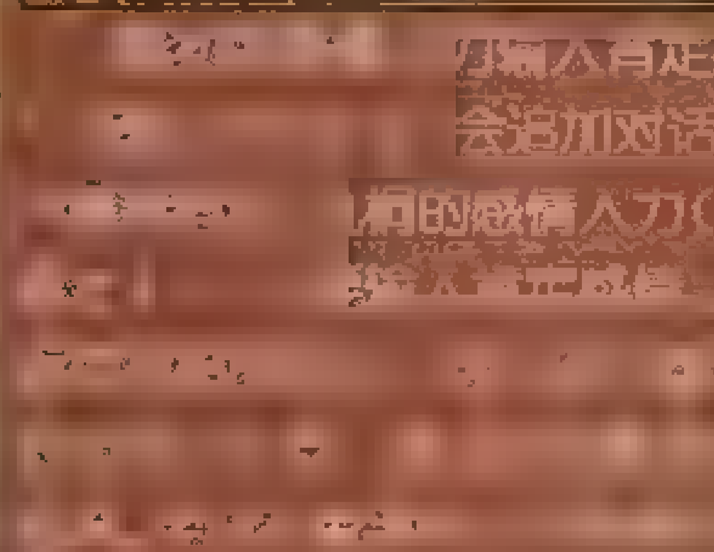
船舱中会遇到风风斋，选择“名前を名乗る”作个自我介绍吧。小铃的感情入力可以输入“喜”或“同”，之后会根据美里、小铃、雄庆和京梧四人好感度的高低进入他们各自的分支剧情。美里路线中输入“喜”或“爱”还能得到“手作り便当”。船上发生骚动后，玩家可以选择保护四位仲间中的其中一人。战斗后可以在港口从风风斋处得到瓦版五号。晚上到木屋町

第二话 外法



……现分支对话，推荐选择。选择之后，风祭的感情入力中输入“友／恼／悲／爱”的话会追加选择支，推荐选择“朝饭に行く”。了解到关于……服等的情况后会根据桔梗好感度的高低进入不同路线。风祭路线（桔梗好感度低时）中根据输入感情的肯定与否决定见到……

第三话 异端





……会追加对话（喜）。来到……

……的感情入力（切支丹の美……

……”可以得到瓦版二号。

……之林中御神槌的感情入力（神は本当……）记得要输入“爱／……

……条件都达成的话，这里会追加选项，选择“御神槌を追う”后务必按照“否定感情”·“爱／友／同”的顺序输入感情。战斗结束后如果之……加入相关条件都达成的话会追加对话，输入“爱／怒／悲／冷”后……正式成为仲间。

第四话 情歌



……风祭去浅草寺，风祭路线可以得到瓦版二号。本话中满足一定条件的话弥勒就会加入，方法如下：桔梗路线中选择“お叶を……”……战斗后阿叶的感情入力……

……弥勒的感情入力（お前たちも……

……么本话最后一战中弥勒就会加入我方。

第五话 血契





……择去古董屋或者小冢原，……得到瓦版四号。走古董屋……

……后在九……

……王的加入，如果……

……数个感情入力后……

第六话 群狼



后可以选择先找旅馆还是饭馆，之后的对话会稍有不同。小铃的感情入力如果输入肯定感情的话冲田总司便会登场。来到祇园后，京梧的感情入力中如果输入肯定感情的话会见到们天丸，如果之前的分支选择旅馆的话并打听过关于天狗的事情的话们天丸的感情入力还会增加（输入友、悲）。茶屋内输入两次“友”后与壬生发生战斗。

第七话 夜祭

本话最初会根据伙伴好感度的高低进入七个分支。当分支中的同伴问到是否要合流等类似问题时输入否定感情杏花便会出现，之后再次输入否定感情便可以得到瓦版六号，注意走时諏佐路线的话是得不到瓦版的。在两国合流后输入“友”，选择救助少年，之后再输入两次“友”。在选择吃午饭还是继续探索时，选择后者会遇到十朗太（喜友友喜）。在王子稻荷如果之前凉里以最佳状态成为伙伴的话这里会追加感情入力（友同），选择“少女を助けに行く”后输入“喜”或“同”。晚上来到弁天堂后可以输入“友喜同友悲”，然后选择“武流と一绪に行く”，接着顺序输入“悲友同”。之后在弁天堂里手的感情入力一定要输入正面感情，如果此时武流的好感度够高的话他就会带着十朗太和花音加入我方，接着就是两场连续战斗（第二战胜利后输入悲喜）。

第八话 月哮

开始的感情入力可以输入“怒友怒友”，如果凉里成为仲间并且京梧的好感度高的话此时还会追加凉里入浴情节。到内藤新宿后顺序输入两次友，选择“かわす”后再输入“冷同同”。之后的选项中，如果选择去支奴处并问完所有关于机关人形的问题会得到式神罗写；去杏花处的话输入“喜／友／同”便会得到瓦版七号。两国桥上如果武流成为仲间的话会追加感情入力（喜），御厨登场后输入两次友。之后选择去找人鱼的话会见到见世物屋主人（怒爱喜），选择“少女を庇う”后顺序输入“怒友爱爱友”。屋行船上输入“友悲冷”后进入本话第一战，战斗后输入“友喜”，如果凉里成为仲间的话还会追加对话（喜）。之后就剩下与霜的战斗了。

第九话 萤

开始小铃的感情输入“同”或“友”，之后会根据犬神和支奴好感度的高低出现不同对话（犬神同、支奴喜），圆空登场后输入“友”。在内藤新宿仲町见到杏花（友），如果其好感度高的话可以得到瓦版八号。织部神社内遇见葛乃（喜喜怒），之后会选择去青云寺还是乡藏，建议选择前者，这关系到第十一话葛乃的加入。如果此时葛乃的好感度高的话她会陪我方一同去青云寺见梅月（同恼），晚上到乡藏后输入“友冷”进入战斗。回到龙泉寺后输入“恼喜”，当问到秋月家时会根据凉里和时諏佐好感度的高低出现不同对话（凉里喜、时諏佐悲）。翌日早上输入“友”，来到竹町河原后输入“同喜喜”，之后便会选择进入上流路线还是长命寺路线。来到寺岛村后会见到泰山（喜友喜悲），之后在本所石原町又会遇到梅月和真那（悲），之后的选项一定要选择“真那を救ける”，这关系到梅月与真那的加入（喜友悲悲）。风祭登场后，要面对的就是与泰山的战斗了。

第十话 红绚

听完圆空的解说后输入两次“友”，翌日来到内藤新宿后，京梧的感情入力中会根据输入肯定和否定感情进入不同路线。选择否定的话会进入茶屋路线，选择肯定则会进入龙泉寺路线。龙泉寺路线中会遇到杏花，输入“爱／友／同”可以得到瓦版九号。需要注意的是两条路线的最后来到“ウラド邸の一室”后，穗野香（ほのか）的两个情感入力要分别输入“爱／

[illegible]

田屋内合流后（喜）会来到壬生寺，壬生的感情入力（つまりは、そういう事なのだろう）要输入“爱／友／怒／悲”[illegible]

[illegible]

果壬生和们天丸加入条件达成的话本话完结后他们就会加入。

第七话 菩萨眼

本话没有仲间加入，一开始可以选择与桔梗同行或与九桐等人同行。选择与九桐同行可以遇见杏花，在其感情入力中输入肯定感情可以得到瓦版六号，之后会前往疗养所。选择与桔梗同行的话会前往新宿茶屋，之后的感情入力依次为“友友喜友”。两条路线将在内藤新宿合流，输入“喜同友同”后会发生第一战。来到鬼哭村后，会根据与九角的感情入力中输入

[illegible]

输入“友悲悲”[illegible]后再输入“友友爱”便会进入该路线的第二战。

第八话 傀儡

[illegible]始可以输入一次“友”，选择“名前を名乗る”后，[illegible]的感情入力（われわの伴侣ともいうべき者じゃ……）输入“爱”，之后的感情入力（わらわの一、人形遣いとしての技か）再次输入“爱”，如果条件没有达成便会与[illegible]战斗，与[illegible]战斗的场合剧情会直接跳到九角屋敷，而没有与[illegible]战斗的场合会出现

[illegible]

友／同／喜[illegible]

[illegible]友[illegible]后[illegible]成为仲间

第九话 残照

[illegible]

わかるか?）要输入肯定感情[illegible]

[illegible]

对话（喜）。之后的感情入力可以依次输入[illegible]

[illegible]。来到内藤新宿后依次输入“恼友冷”可以获得瓦版八号。第二[illegible]

第十话 魔[illegible]

[illegible]



友／喜／同／恼／悲”和“爱／友／悲”，这关系到其加入。第一战结束后京梧的感情入力（梦も希望も未来も……）要输入肯定感情，之后便是与火邑的战斗。战斗结束后穗野香的感情入力要输入肯定感情。如果穗野香的感情入力都按照上述注意点输入，并且其好感度高的话，那么本话最后会出现追加对话，照例输入肯定感情后穗野香正式加入。

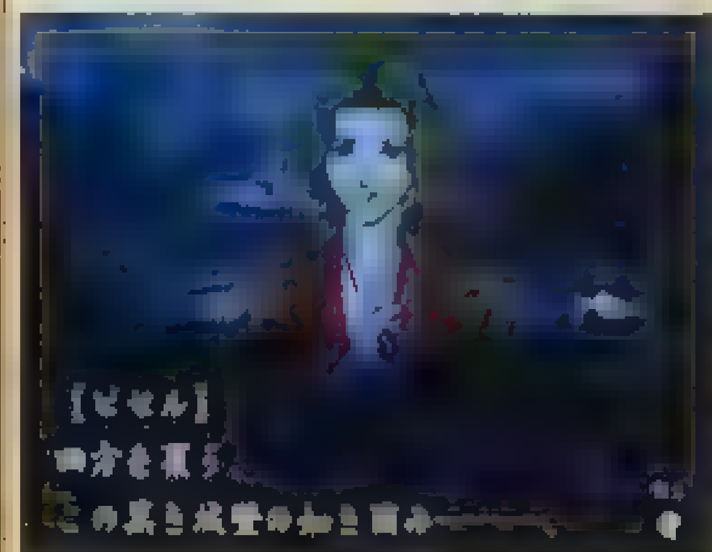
第十一话 燧火（前篇）

龙泉寺内时取佐的感情可以输入“友喜友同同”，来到金王八幡后可以输入四次“友”，向金刚了解到一些情况后输入“悲友”。之后京梧的感情入力中，会根据输入感情的肯定和否定来决定分支。输入肯定的话会前往山道，输入否定的话则会前往内藤新宿。推荐走内藤新宿路线，进入该路线后根据美里的感情入力中输入感情的肯否定又会发生分支剧情。输入否定会前往荞麦屋，输入肯定则会去长屋与犬神会面（同同）。长屋路线中还可以遇到杏花，其感情入力中输入肯定感情的话可以得到瓦版拾号。九时半在内藤新宿合流后连输三次“友”，如果第九话中葛乃加入条件都达成的话此时她就会加入我方（加入后输两次友）。傍晚来到溪谷后火邑再度出现，一场战斗不可避免。来到“等等力不动”后会与九角发生战斗，战斗结束后九角的感情入力（それでも良いのか？）要输入“爱／友／怒／悲”，这关系到美冬的加入。稍作准备后接着就是下一场战斗。长屋起火后输入两次友，支奴登场后其感情入力（でも、心だけがあっても……）中一定要输入否定感情，这关系到其加入。



第十二话 燧火（后篇）

一开始京梧的感情入力输入“友”，如果京梧的好感度高的话此时可以得到瓦版十一号。龙泉寺内的感情入力输入“喜友喜”，如果上话中关于美冬加入的感情入力条件达成的话那么此时彼赛露就会加入我方（否则只能此战暂时加入），战斗结束后根据选择“美冬の魂を眠らせる”和“美冬の魂を起こす”决定加入的伸间。选择前者的话彼赛露正式加入，选择后者加入的则是美冬。最后是与鬼兵队的战斗。



第十三话 螺旋

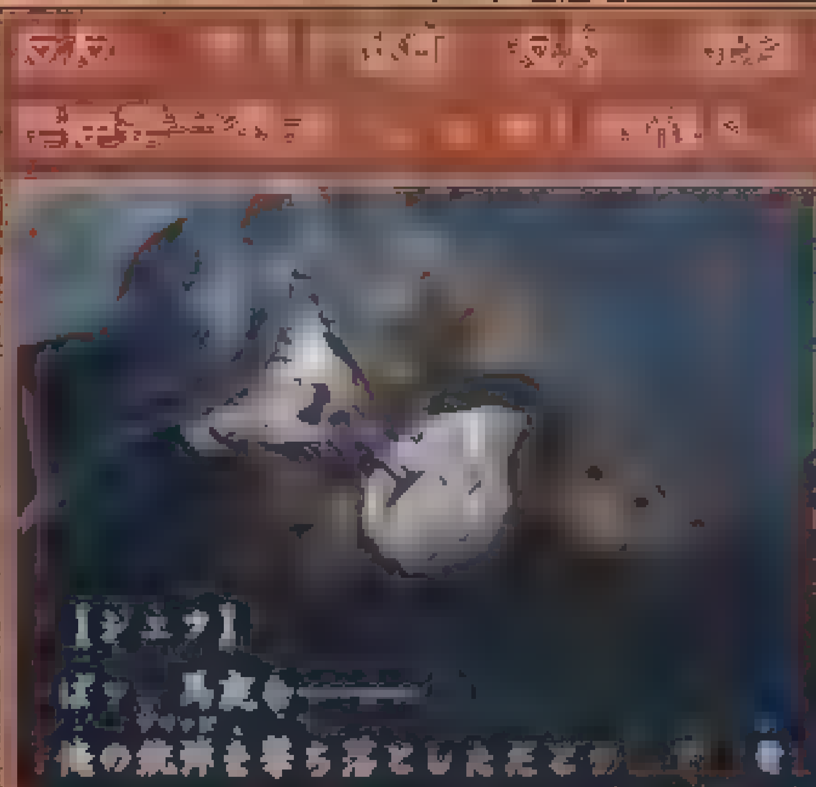
开始的感情入力都可以输入肯定感情，之后会选择去见杏花还是圆空，如果两人好感度都不高的话那么见到的使会是犬神。到龙泉寺后务必选择“猿を呼ぶ”，这不仅关系到刘的加入，更可以得到瓦版十二号。刘登场后听完关于神仙道的传说之后便会发生战斗。战斗之后柳生宗崇登场，如果是从阳之章先开始游戏的话那么之后会进入阴之章，如果是从阴之章先开始游戏的话之后还有一场战斗，战斗后会根据支奴和岚王加入条件的达成与否决定其加入。



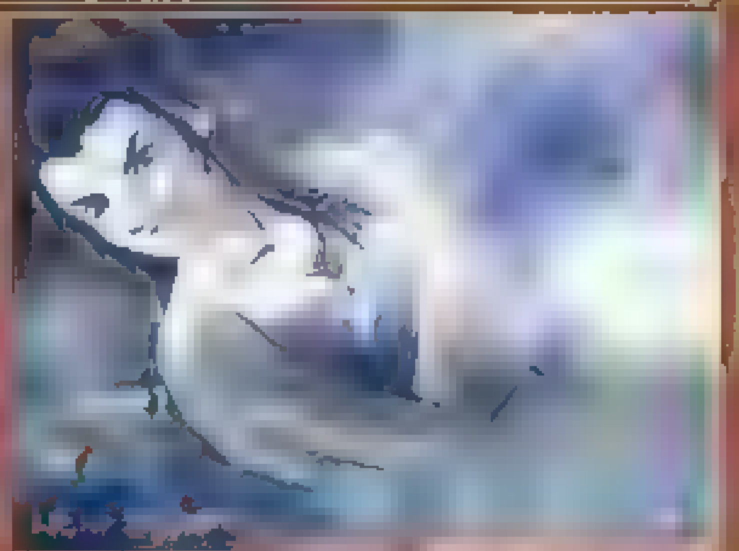
第一话 魔物



阴阳两章都完成后就会进入邪之章，开始的所有感情入力都可以选择“同”等肯定感情。见到圆空后要与阴阳两章队伍中的伙伴战斗，之后两章中的所有同伴就可以合流了……龙闪组同行或是与鬼道众同行。回到鬼哭村



第十一话 恸哭（前篇）



第十二话 恸哭（后篇）



第十三话 虚空



场（スルト）……

第二话 恶梦



……”和“九桐を庇う”，其间的感情入力都可以……尔（フェンリル）的战斗了。

第三话 神来



第四话 天秤

然后选择"信じる"。在送美里蓝回去的途



レイヤ）的洛基（ロキ）所杀。晚上回到内

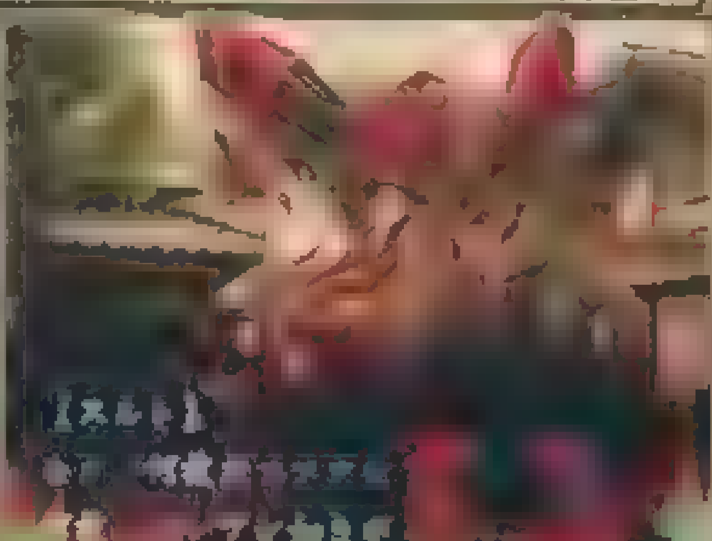
第五话 世界树



可以见到九角的父亲鬼修。屋子起火后选择"鬼修を助ける"。回到现实后，奥丁会告诉众人比良坂其实是洛基的女儿。选择"比良坂を助ける"可以提高好感度。之后就是奥丁对众人的话

第六话 黄昏

好感度。之后选择"比良坂を抱きしめる"。当梧桐等人建议把比良坂送到江户城去时，洛基会出来阻挠。选择"ロキの前に立ちふさがる"后便会与其战斗。用万阵枝轻松得

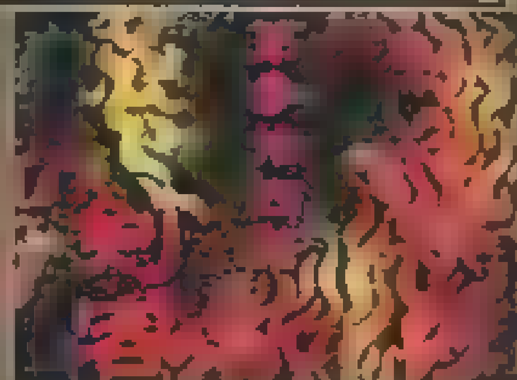


鬼道众当然不允许其野望的得逞。

第七话 无双



第八话 剑客



第九话 咒禁



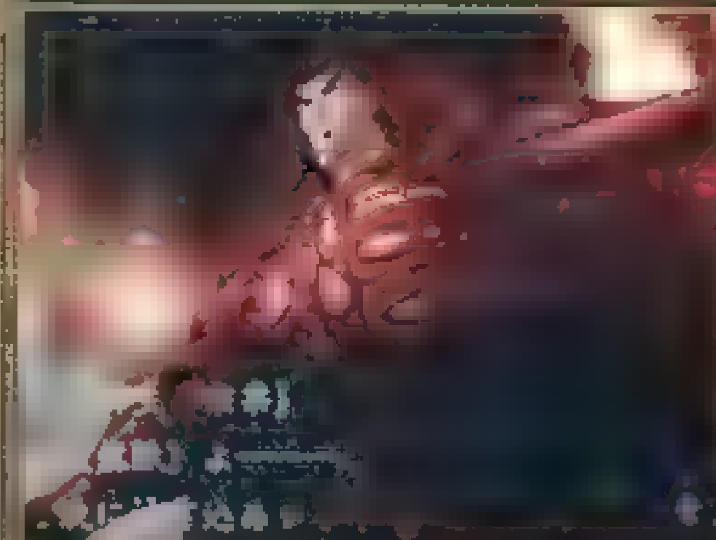
去龙泉寺见圆空，如果圆空好感度高的话此时京梧会修得必杀技"圆空斩"。会流之后会来到龙穴内，根据选择会出现分支。选择"振り向く"会进入京梧、小铃、风祭路线。选择"振り向かない"后再选"振り向く

第十话 虫姬

本话没有太多感情介入，与野槌的战斗地形比较复杂而且敌人众多。野槌的攻击附带麻痹、石化等效果，用大范围……解决吧。战斗过后，如果之前劝成为仲间的……输入"同"。



第十一话 前夜



慎重选择

も探さない"的话，如果在"无双"那一话

第十二话 黄龙

一开始就要与黑蝇翁战斗，而之前打倒过……到达富士山山顶后，要连续进入与柳生宗崇及邪龙的两场战斗。邪龙有4个部位，每个部……破吧。



最终话 真神



出现分支，若想取得真版十五号的话则只能走龙泉寺路线，如果之前取得了前十五



BONUS



文 胜负师

当年曾经成为业界话题的Capcom"NGC软件五连发"第二作《红侠乔伊》，无疑是2003年度最优秀的动作游戏之一。在经历了玩家近一年多的期待（或者说是猜测）之后，终于向PS2平台成功移植，也终于能让更多玩家体验这款难得一见的高品质ACT究竟有怎样的过人之处。色彩艳丽的卡通渲染画面、宣呼热血的气氛、令人眩目的特效、传统ACT的爽快感、优异的操作性以及制作人神谷英树的奇思妙想都让本作具有极高的可玩性，当然游戏的难度与挑战性也秉承了老卡一贯的作风。胜负师特此重新制作了移植版的攻略，错过了NGC版的朋友请赶快出手吧！



基本操作			
左摇杆↑	下段攻击回避	△	脚
左摇杆↓	上段攻击回避	○	ZOOM 切换
右摇杆↑	ZOOM IN	L1	SLOW
右摇杆↓	ZOOM OUT	R1	MACH SPEED
×	跳跃	R2	特殊动作
□	拳	SELECT	跳过剧情或解说

VIEWTIFUL JOE REVIVAL GUIDE

系统解析

VFX能力

SLOW



最早获得的特殊能力，按住L1键发动。在SLOW状态下可以自动回避大多数的物理系攻击，但会消费不少的VFX槽，火焰、雷电、毒气、毒水等非物理的攻击则无法回避。发动SLOW时攻击力会上升，敌人气绝时在SLOW状态下会出现准星，可以把敌人击飞，形成连锁攻击。SLOW还有使爆炸物的威力上升，令雷电增幅，并能看清子弹的运动轨迹，使螺旋桨的速度变慢，使水滴变大等效果，无论是战斗还是解谜，SLOW都是最常用的VFX能力。

MACH SPEED

在第一关中后期取得的VFX能力，按R1键发动，能使移动速度大幅提高，攻击高速化，而且攻击还是连发的，按住拳或脚键便可进行高速打击。MACH SPEED状态下击中敌人会产生分身，分身会自动攻击画面中的其他目标，可以打开画面深处的宝箱。连续攻击一定回数后，可令全身发红冒火，此时碰到火焰不会受伤，打击某些敌人还会让敌人着火。而自己身上着火时也可以用MACH SPEED加快气流运动来灭火，MACH SPEED还可增加水流量、令螺旋桨加速，由于消耗VFX槽太快，在战斗中不如SLOW实用，因此多用于解谜或加速行走。



最后一项VFX能力是在第二关开始后不久取得的，用右摇杆的上、下方向或○键都可以切换ZOOM IN和ZOOM OUT状态。在ZOOM IN时会增加多种攻击技巧，拳攻击是连发的；脚攻击变成了旋风脚，进行360度全方位的攻击，具有一定的无敌时间，可以回避雷电系的攻击；ZOOM IN后在地面上按跳可以使出二段的旋转上升攻击；在空中不按其他键进入ZOOM IN就可以使出"千斤坠"（垂直下降攻击）。这些招式可以用来攻击敌人，也能开启一些特定的机关。而ZOOM IN的最大价值是与SLOW一起使用，此时拳的攻击力是普通状态下的8倍，（攻略中简称"SZ连拳"）无论在杂兵战还是BOSS战中都是最强的战力。

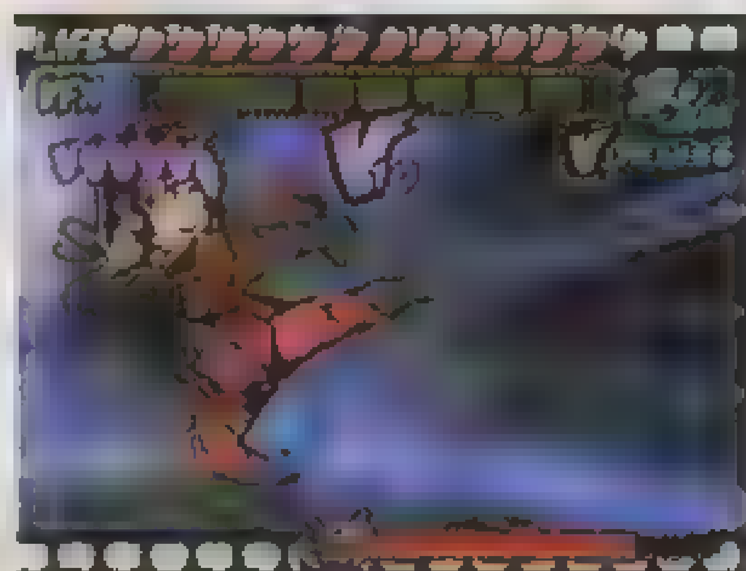
其他能力

※以下能力及名称均以乔伊为基准，不同角色的技名与动作会有一些不同，但在POWER UP画面中的位置相同。

回避：敌人的普通攻击一般分为上段和下段两种，会有骷髅标记进行提示，上段攻击按方向↓回避，下段攻击按方向↑回避。成功回避敌人的攻击可以使其出现气绝状态或露出破绽。回避是游戏中相当重要的操作，要尽快熟练掌握。

二段跳：这可以说是动作游戏中出现最为频繁的指令能力之一。乔伊变身之后可进行二段跳跃，用以到达更高的场所，跳跃高度可以用按键长短来控制。

上勾拳：↓+拳，一开始就拥有的招式，可以将部分敌人打浮空的上勾拳。其实用价值在于可以在出现准星的情况下将敌人打得很高，一些在高空中的道具可以用这种方法来取得。



SHOCKING PINK：按住脚键蓄力后放开就会踢出一颗炸弹。炸弹的最高持有量是99颗，可以在POWER UP画面购买或在战斗中取得。炸弹配合SLOW使用会有较强的威力。

VOOMERRNG：按住拳键蓄力后放开就会放出一个回旋镖。回旋镖的最高持有量也是99，同样可以购买或在战斗中取得。回旋镖与炸弹均可在空中使用。

SLIDING：在POWER UP画面中以5000分购得，操作为↓+脚，原先的后退就会变成滑行，多用于迅速接近敌人形成连击，作用不是很大。

AIR JOE：以5000分购得，在空中连按拳或脚键就可发动空中连击，使原先单调的空中攻击变得更加华丽。（但丁购买后作用明显）

道具说明

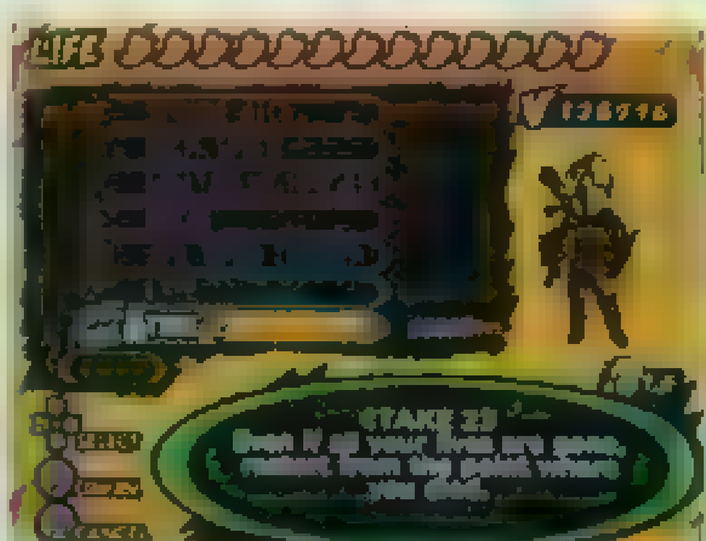
V钱币：在打倒敌人或打开宝箱时经常会得到的道具。小钱币相当于1分，中钱币为10分，大钱币是100分。

V胶片：其作用是可以增加VFX能力槽的上限，每取得50个胶片就能使VFX槽增加一格，VFX槽上限增加后战斗会变得较为轻松。在每一大关中都有250个胶片等待玩家去收集。（黄色胶片相当于5个，红色胶片相当于10个）不过到了下一关VFX槽又会回复到原来的长度。

葫芦：葫芦分为3种，蓝色的小葫芦可以恢复少量VFX值，大葫芦的回复量较高，在攻击敌人时经常能得到，由于VFX槽可以自行回复，因此葫芦的作用多为增加连击所需的时间。红色的葫芦只会在固定的位置出现，取得后在一定时间内VFX槽不减，是十分强力的道具。

幻影遥控器：可以让画面中的杂兵暂时气绝，不过遥控器只在攻击敌人时才会出现，而且出现率非常低。

汉堡：汉堡自然是用来回复体力的。小汉堡回复1格体力，可在POWER UP画面购买，1000分1个；汉堡加饮料回复3格体力，汉堡套餐回复5格，这两种都只能在特定的宝箱或敌人身上取得。



LIFE：增加体力上限，只能在POWER UP画面中购买。除SWEET和KIDS难度外，初期体力为5格，体力最大值为15格。体力的价格会不断上涨，每一格的价格依次是3000、5000、10000、15000、20000、30000、50000、1000000、1500000、2000000。体力上限增加时体力会回复到最大值，这一点有时可以利用。

TAKE 2：只能购买才能得到的道具，一个10000分，在死亡时自动复活一次，且体力全满，不必退回前一段重来，是非常有用的道具。不过TAKE 2只能携带一个，且为自动使用的道具。

L.I.V.："Life Is Viewtiful"的简称，其实就是增加一条生命。在战斗中以一个角色头像的样子出现，在POWER UP画面中也可以购买，前4次购买的价格为1000、3000、5000、10000，之后均为20000分。

评价系统



《红侠乔伊》的评价系统是比较有特色的。游戏的每一关都分为若干个区域，经过一个区域就会出现一个评价，具体会考核3项内容。V POINT就是得分，得分越高评价越高，用VFX能力攻击敌人、回避敌人的攻击、使用特技、打击气绝的敌人等情况都可以得到V-POINT；DEFENSE就是受伤情况，被击中的次数越少评价越高；TIME就是通过区域的时间，评价标准不是很直观，不太好把握，总之是越快越好。评价等级均分为V、A、B、C、D这5个等级，3项评价的平均等级即为该区域的评价等级，如果3项评价均为V，那么区域评价就会是一个七彩的V。根据评价高低会得到一些奖励分，如果在NO DAMAGE也就是无伤状态通过该区域，还会得到额外的加分。一大关中所有区域评价的平均值就是这一关的关卡评价。除了可以取得BOSS得分外，在这一关中收集到了所有的V胶片还能得到3000分的附加分。如果一大关的全部区域评价都是彩V的话，那可就发了！

由于得分可以用来购买能力和道具，所以取得高分在影响评价的同时还有相当的实际价值。VIEWTIFUL COMBO（连击）是取得高分最为有效的方法。在之前所提到的准星状态（LOCK ON）使用SLOW攻击可将敌人吹飞，如果保持SLOW状态再次击中敌人就会形成连击，基础得分与连击数相乘就是这一轮攻击的得分，连击数高的话得分会相当可观。只是平时VFX槽的限制，要打高连击并不容易，但在一些取得红色葫芦的场所就能好好发挥了，比如第二关后篇就有一处可以一次连击打出最大值9999分。由于接关时得分会保留，所以在捞分容易的地方反复敛财也是行得通的。不过打得太快得分相对会少，过分追求连击又会影响过关时间，要想取得高评价有时还得动一番脑筋哦！

难度特征

SWEET：NGC《红侠乔伊 重生版》中新增的难度，相当于VERY EASY。初始状态就有10格体力，生命数有7条。敌人的攻击力减半（不满一格时算一格），大回复道具的出现率增加。VFX槽消费非常少，回复也快，使用无敌POSE时VFX槽不减。敌方体力值很低，部分场所的强力敌人不会出现，会以一些水货杂兵代替，机关也比较少。本难度适合从未玩过本作，且动作游戏苦手的玩家首次尝试。

KIDS：NGC普通版中的最低难度，相当于EASY。初始状态也是10格体力，生命数为5。VFX槽消费较少，敌人攻击力与ADULT难度相同。敌人的体力值较低，敌人和机关分布与ADULTS难度有所不同，相对要简单一些。适合想尽快上手、熟悉游戏流程的玩家。

ADULTS：相当于NORMAL难度，攻击力、体力、VFX槽消费、敌人和机关配置均为标准状态。首次游戏便选择ADULTS会有些压力。如果觉得比较困难，可以从低难度进入二周目，因为能力、具道和金钱全部都会继承，对于想进一步挑战高难度的玩家较为有利。（NGC普通版中一周目选KIDS二周目是不能继承到高难度的。）



V-RATED：ADULTS难度通关一次便会出现，相当于HARD。这个难度下敌方攻击力为ADULTS的2倍，且很多场合出现的敌人都要比ADULTS中的强悍，具有伤害力的机关也变多了。敌人的体力增加了不少，VFX消费速度有所上升。对于通过ADULTS难度游刃有余的玩家来说，这个难度应该也不会阻挡您太久的吧。

超V-RATED：V-RATED难度通关一次便会出现。此难度敌方攻击力是ADULTS的4倍，15格体力全满被一击死的情况也时有发生，出现的敌人和机关与V-RATED难度相同，敌人更加皮糙肉厚，VFX消耗也较快。这个难度最麻烦的是没有骷髅提示，这样一来可谓路途艰险、危难重重。三个字，达人向！

REDHOT KICK：以8000分购得，在空中输入↓+脚就会使出下斜向的飞腿，攻击力不高，可用于形成连击。在飞腿过程中进入ZOOM IN就会变成十分华丽的"火龙脚"，对部分敌人有特效。

MACH SPEED：增加MACH SPEED攻击时的分身数量，一开始时只有2个分身，花10000分可增加至4个，再花30000分会增加到6个。

VIEWTIFUL FOREVER：以20000分购得，在SLOW自动回避攻击时进入ZOOM IN后使出。使用这一招时会摆出一些有趣的POSE，此时处于无敌状态，身体周围会有攻击判定，按住SLOW的长短会影响POSE的持续时间，不过这一招会消耗大量的VFX槽，只能算是保命的招数。

UKEMI：即受身，以30000分购得，在受到攻击倒地瞬间进入ZOOM IN就会受身跃起，可减少硬直时间和不利状态。

VFX TURBO CHARGER：以30000分购得，可令VFX槽的回复速度加倍，是应该优先购入的能力。（最好是在第2关BOSS战前）

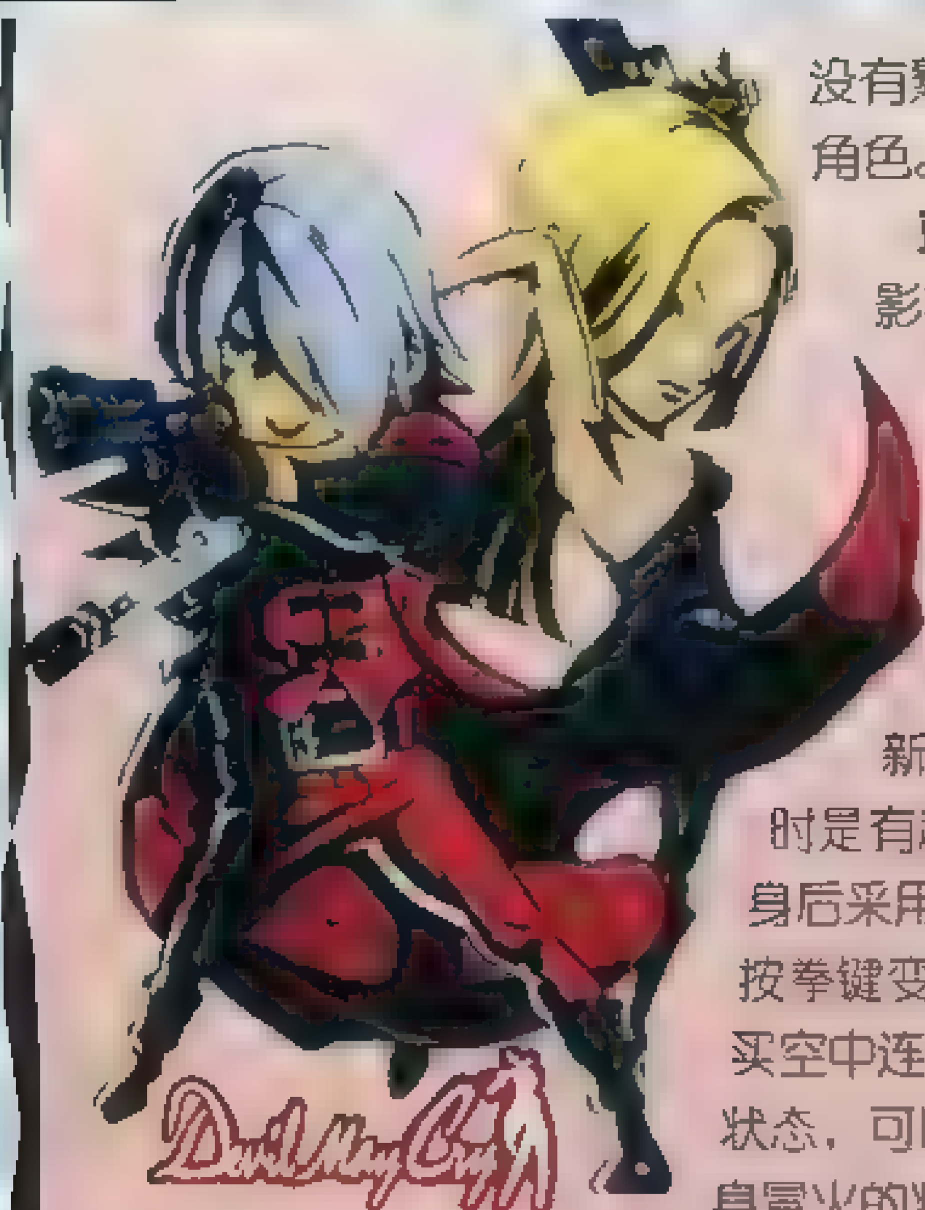
角色分析



乔伊：游戏初始时惟一可选择的角色。所有能力都很平均，因能力说明是以乔伊为基准，所以这再不赘述。

西尔维亚：将ADULTS难度通关一次便可使用乔伊的女友。她的防御力是乔伊的一半，但移动速度很快，VFX消耗很慢，使用无敌POSE时VFX槽不减。如果追求高评价，西尔维亚其实要比其他角色更好用。

阿拉斯托：V RATED难度通关一次便可使用这个第五关的BOSS。他不变身时就有二段跳能力，变身后跳跃可在空中滑行，但需要按R2键手动切换变身与非变身状态，且变身后不管使不使用VFX能力，VFX槽都会不断地减少。在



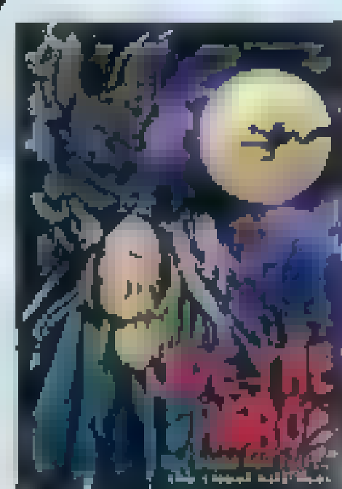
没有熟悉阿拉斯托的操作方式之前，可以说是游戏中最难使用的角色。

蓝队长：超V-RATED难度通关一次便可使用这位过气的电影英雄。他变身前后都只有一段跳，不过跳跃高度与其他角色的二段跳相同，变身后按住跳跃键可在空中无限浮游，可以形成一些另类的打法。蓝队长打任何难度都不会有骷髅提示，不过对于已经将超V难度通关的玩家来说应该算不了什么吧。

但丁：《鬼泣》主角恶魔猎人但丁是PS2版《红侠乔伊》新加入的角色，任意难度通关一遍后就能够使用。但丁不变身时是有趣的"健美装"，手中没有武器，但可以直接使用二段跳。变身后采用的是经典的枪剑配合的攻击方式，剑的攻击范围较大。空中按拳键变成了黑檀木与白象牙的双枪连射，攻击距离很远（请优先购买空中连技的能力），对付飞机等敌人有特效。按上回避时默认为空中状态，可以开枪，但枪不能形成连击，也不会在加速攻击状态变成全身冒火的状态。二丁拳铳算是有利有弊吧！使用但丁时，按R2键是挑衅，近距离挑衅可增加V-POINT，SLOW中使用还具有攻击力。整体来说是个比较有个性的角色。

基本流程

STAGE 1 英雄乔伊



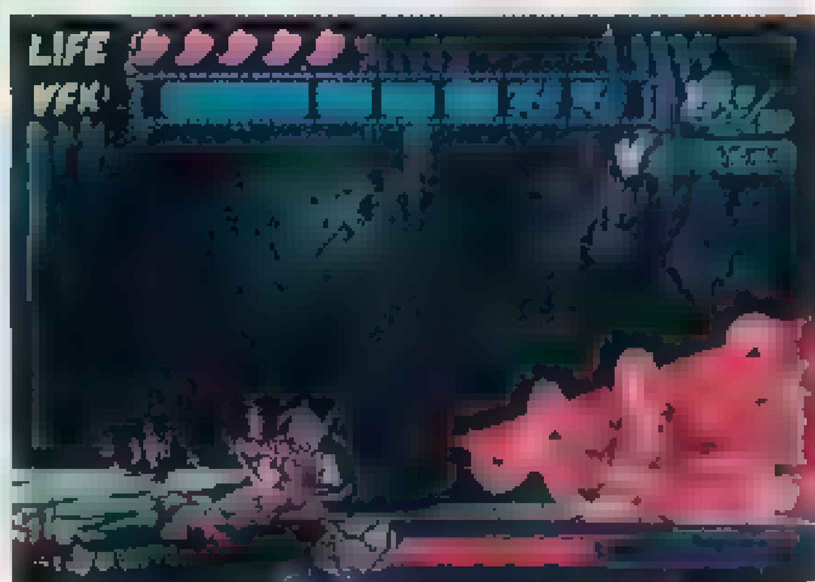


前篇 游戏一开始会进行回避的演示教学，此时乔伊还不具备变身和VFX能力，所以根据骷髅提示回避攻击后再击打敌人会比较有效，还能取得V-POINT。（注：如无特别说明，本流程均是以乔伊一周目能力状态为基准的。）在经过一些杂兵战后，要与电影世界的英雄蓝队长进行试练。只要回避攻击，他身上的防护层就会暂时消失，可趁机打几下，几个回合后便能将之解决。被蓝队长打中不会减血，但会影响评价，胜利后便会习得SLOW。用SLOW打击敌人会变得较为轻松，但尽量不要把VFX槽耗尽，非变身状态防御力较低，比较危险。在城堡门前遇到了第一个难缠的敌人Joker，他有多种攻击方式，动作也很快，尽量靠近后以SLOW猛攻。记得在他开枪时一定要进入SLOW状态，将他的子枪打回去可以对其造成较大的伤害。打败他后老虎机便会起动，注意要用SLOW减慢老虎机的转动速度。打出3个V字图案就能取得钥匙，打出3个汉堡可以取得一个小汉堡，打出3个钱币可以得到一些大钱币，打出3个骷髅标记就会受伤。JOKER和他的老虎机将在以后多次出现，打法大同小异。进入城堡内部，斧子的机关可以在SLOW时击破，还可以得到小汉堡。在书房遇到牛仔Billy，用SLOW把子弹打回去就能令他气绝，再用SLOW攻击就能对其造成巨大的伤害。消灭所有的敌人，会出现一捆书，用书压住机关便能前进。在餐厅的尽头可以看到一个浮游平台，SLOW可以令它下降，此时站在平台上就能开动右方的机关。前进至大厅遇到了战斗直升机的阻拦。直升机会用机枪扫射、发射追踪飞弹及放一些杂兵，机枪攻击时同样要用SLOW来看清子弹的轨迹，将子弹打回可要比一拳一拳打铁的威力大得多；另外，避开杂兵攻击后，在SLOW中使用上勾拳击飞杂兵来攻击直升机的方法也很不错。



后篇 刚来到地下室，就见到一个水滴机关。用SLOW可以令水滴变得很大，便能打开栅栏。第二次遇到蓝队长，这次他的攻击会减体力，不过有SLOW可以击破他的防护层，所以并不困难。战胜他后取得MACH SPEED的能力，演示教学后就是几个实用题：先用上勾拳将木桶打起，再加速通过；从台阶上滚下的大木桶也用加速来躲避；在4个石台处用MACH SPEED状态下连续攻击可将石台点燃，全部点燃便可打开本关最后一扇大门。

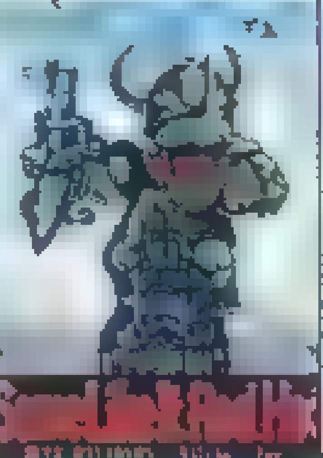
BOSS：翼翔怪人 查尔斯三世



来到城堡的最深处，可以看到一些石台，石台下方是毒水潭，在水中站立时间超过3秒就会受伤。打一下尽头处的棺材，第1关的蝙蝠BOSS突然现身。BOSS在空中受到攻击就会变成一群小蝙蝠，攻击小蝙蝠也会对BOSS造成伤害，不过这不是对付第1个BOSS的最佳方法。如能将BOSS击落到地上，在BOSS升空前，可用SLOW可打六七拳，伤害可观。击落方法有三种，将BOSS撞落的石柱用勾拳打向空中击中BOSS；蝙蝠撞击时使用SLOW将其击落；用REDHOT KICK将BOSS击落。BOSS升空时有攻击力，应及时躲开，好在SLOW状态可自动回避。用REDHOT KICK击落有连续压制的作用，推荐使用。

STAGE 2 刺激的喜好





前篇 第2关一开始是在街道上，向左边消灭一堆不同品种的杂兵后可获得一个红色胶片。向右前进有一个浮游平台，站在上面用MACH SPEED就能令平台上升，这样就能跃过拦路的水柱了。之后会出现两个牛仔，第二次打他们应该没问题了吧？在一扇写着"天下场公"的大门前又碰到了蓝队长，他的攻击方式并没有变化，将他击败后获得最后的VFX能力ZOOM。向左折返，进入下水道，用旋风脚或千斤坠同时点亮两根标杆，使能继续前进。在水潭的木箱上使用MACH SPEED，水位就会快迅上涨。用加速通过几个激光机关后，可以看到一个电力发生器，用SLOW来增加电力打开闸门。又遇上了Joker，正好试试"SZ连拳"的威力。（使用SZ连拳按住拳键即可，不必连打按键）因为水流关系，从左向右攻击会更有效。这次的老虎机个头很小，用ZOOM IN放大就不会那么吃力了。获得钥匙后就被喷出下水道，来到了下一条街道。这里有汽车经过，小心被撞到。消灭一批杂兵后，乔伊被两辆货车夹在中间，同样是一些杂兵。注意首次出现的女性敌人Rosetta，她们有蓝队长的招式特征，不过在SZ连拳的重压下也不堪一击。接下来将上演《生死时速》中的一幕：先跳上大客车顶，然后使用SLOW，等车后的加速器达到最大功率后放开L键，就能跳过水沟。接下来会与两架直升机连续战斗，基本战法没什么改变。击毁直升机后便乔伊进入了名为"犀牛饭店"的大厦。

后篇 在大厅里遇到一些杂兵，将他们消灭后跳上中间的大吊灯，用旋转上升攻击开启正上方的机关，打破左右两侧的石像得到两块宝石后进入电梯。在20楼先用SLOW跳上浮游平台，打碎上方的吊灯得到钥匙。在书房消灭所有的敌人后移动书柜，用上升攻击打碎天花板进入下一个房间。消灭两个牛仔后用千斤坠打破地板，此处的红色宝箱中有红葫芦，取得后快速进入20层的过道，这里可以打出20以上的连击，一次能赚1万分！由电梯上至30层，这里的门可用炸弹+SLOW来破坏。在一个Rosetta身上取得钥匙后注意，这里有个难点，要把房间中的炸弹向左打一下，再发动SLOW，用上勾拳把炸弹打向空中，炸开天花板上的门。另外，这扇门上可以捞分，方法为跳起连用SLOW+ZOOM IN+脚来打这扇门，一个回合可以得300分左右，有耐心的朋友可以慢慢捞。接着可以看到一颗大炸弹，用MACH SPEED攻击把它点燃，炸开前方的门。如果觉得麻烦，用自己携带的炸弹也行。来到40楼，过道中又是一场混战。之后Joker和他的老虎机又来报到了……打破右边房间的浴缸，在楼下的Rosetta身上得到钥匙，便可坐电梯前往100楼。

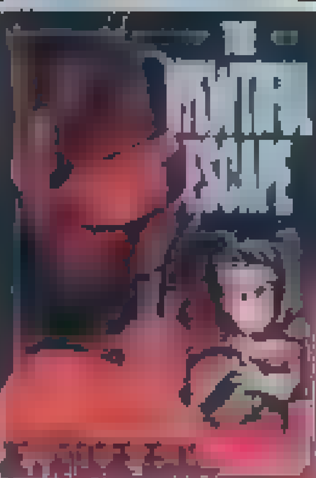


BOSS 刚力怪人 霍克·戴维森

在100楼先要用SLOW上勾拳将底下的大炸弹打到最上方的烛台上点燃，再将它打向右方，炸开最后一道门。（V-RATED难度以上，此处会有激光干扰）终于见到了本关的BOSS犀牛怪了，手持巨斧的他攻击方式不算多，但攻击力奇高。BOSS会跳着接近乔



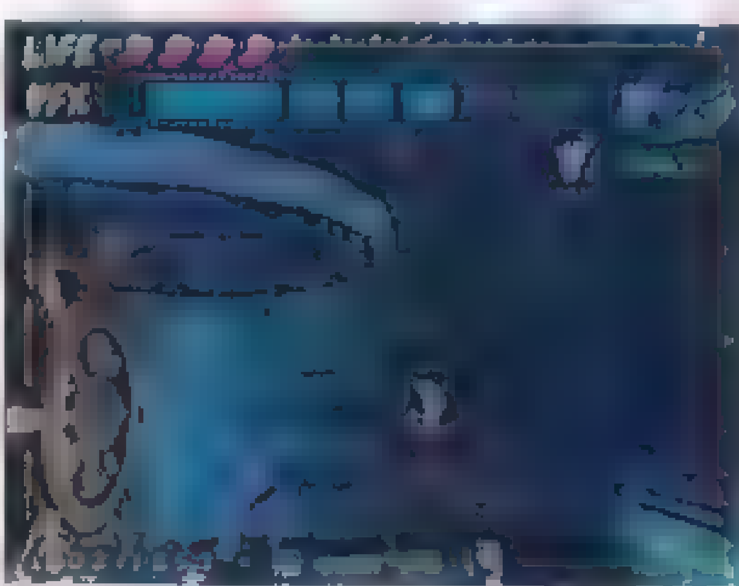
伊，小心被他压到。站在BOSS面前他会进行3轮横斩攻击，每次都可按↑回避，并利用间隙用SZ连拳打5下。(打太多BOSS会使用伤害巨大的纵斩)之后BOSS会使用冲撞攻击，躲开后他会撞到墙上气绝，防御力会变低。此时是攻击他的最佳时机，用SZ连拳可打八九下。犀牛有时会丢燃烧弹，被烧到了就用MACH SPEED灭火。犀牛放出导弹干扰时将导弹打回即可。将BOSS的斧子打碎后也可趁势攻击几下。





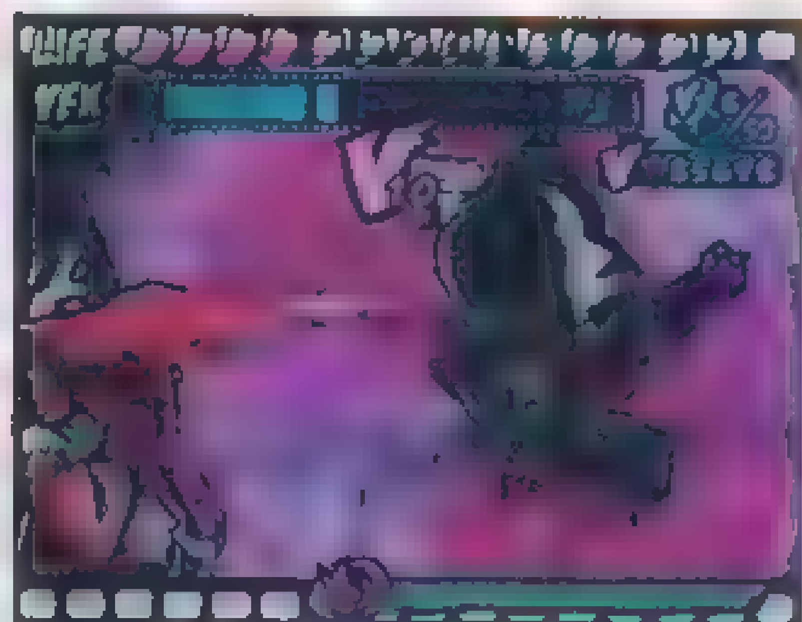
STAGE 4 大脱出

前篇 乔伊所在的地点是一艘大型潜艇，这里一开始就是个难点。从画面右方每隔几秒就会有巨大的鱼雷逼近，只能在地面的缺口中躲避前行。用千斤坠打破地板，在一个缺口中找到了一个遥控器，然后要将左边的一个浮游台平带到右边向上的通道处，再利用平台去下一个区域。平台被鱼雷撞上就会毁掉，要利用SLOW下降、MACH SPEED上升的特性让平台躲避鱼雷。到达下一个区域后用SLOW令平台降下压住机关，再用这个平台上行，前往主控室。在主控室会遇到一个黄黑条纹的大个Gelby，这是个很难缠的敌人，因为攻击背面才能对他起作用。看到他出拳时就发动SLOW跳到他背后，或在他团身跳跃后站在他背面攻击，不过要小心，这个大个的攻击力很高。把他身上的舵盘安装好后打一下，潜艇就会转动180度，接着从原路返回即可。



后篇 倒过来的潜艇里多了不少警戒装置，用回旋镖或炸弹解决。在原先有鱼雷经过的地方向左走有一些敌人，他们身上会掉下不少好东西。向右行，用MACH SPEED通过鱼雷发射架后，可以看到一些涡轮，用SLOW击打黄色部分可以令它们停下来。这里又有一个Gelby，由于空间狭窄，躲避时可要小心了。向下行开动需要同时点亮的标杆，鼓风机就会启动，记住3个闪过绿光的亮点，利用鼓风机的风力跳上去在一定时间内击中相应的3个亮点，鱼雷就会停止发射。原路返回，再次来到主控室，转动舵盘，把潜艇恢复原状。再次通过涡轮地带，就能找到出路了。

BOSS [illegible]



来到战舰的动力中心，遇到了本关的BOSS假乔伊。假乔伊拥有乔伊的各种能力，其他招式都好说，最难对付的是分身，如果被几个分身贴上就会造成连续的伤害。推荐使用旋风脚或回旋镖来应付分身。一般来说，只要离BOSS比较远，他就会使用分身或召唤Six Machine。(打破Six Machine可以得到小汉堡)因此，不断贴近BOSS是避免他使用分身的好方法，在他使用分身前设法打到他，这样分身攻击就会被取消。假乔伊在隐身移动时是打不到的，紧跟他的影子，别让他走远。他移动几次就会现出真身，此时用SZ连拳打5下，他就会使用旋风脚，此时可使用旋风脚，利用无敌时间与之对抗。反复追踪打击，便能把假乔伊打回原型。

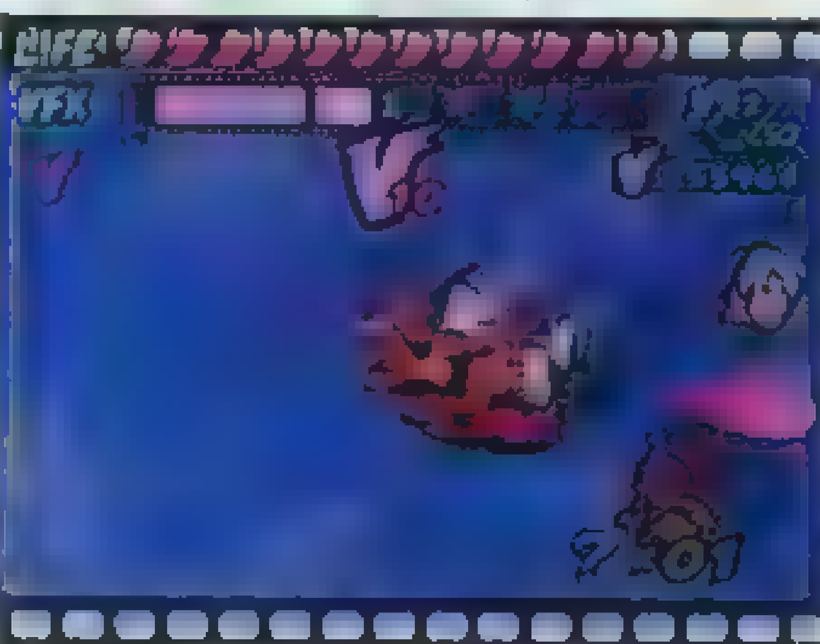
打败了BOSS后还没完呢！潜艇开始下沉，乔伊要在600秒的限定时间内脱离险境。现在需要的是不断往上走。看到竖着的鱼雷就用SLOW勾拳把鱼雷打高，便可从下方通过。站在最后一颗鱼雷上用SLOW增加推动力，就能到达上方的立足点。这里有激光机关，用SLOW小心移动，便能完成大脱出。





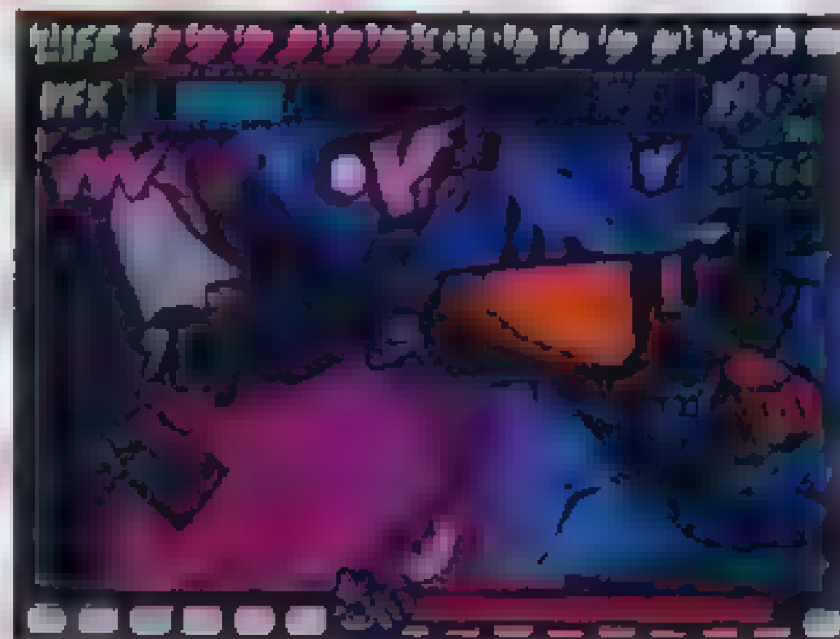
STAGE 3 海底两万里

前篇 这一关前篇变成了横版射击游戏，此时操纵的是乔伊的爱机Six Machine，操作方法也有不少变化：□键是射击，△键是投炸弹；ZOOM IN时按□键为撞击、按△键为旋转攻击，但请慎用；SLOW可以令子弹变大，MACH SPEED能让子弹变得更密集，SLOW时投炸弹颇为实用。Six Machine的受攻击判定很大，注意不要把VFX槽耗尽，因为这样就会数秒钟无法攻击，这可是相当危险的。黑色滑板兵身上有不少好东西，不要错过。消灭了敌方的空中力量，一架战斗机作为中BOSS登场。它的攻击方式有撞击、机枪和导弹，在它跑到Six Machine身后时会比较麻烦，如果之前得到的红葫芦效力还在的话，打战斗机就不在话下了。战胜之后，乔伊从空中跳向海底基地。空中有一些胶卷，可以用空中攻击配合SLOW来减速，这样取得会更为容易。

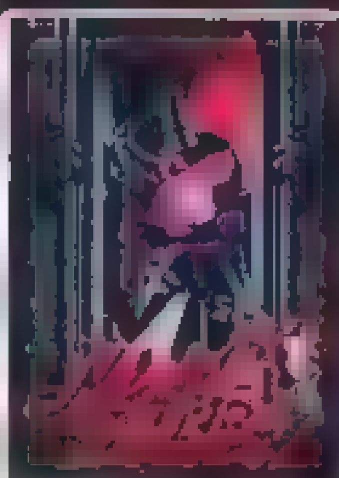


后篇 在下降过程中，空中有不少装有V胶片的宝箱，取得难度较高。落入水下基地后，动作会因为水的阻力而变慢。全灭杂兵后得到一个遥控器，将左边的一个浮游平台牵引过来，使用SLOW让平台压住机关便能打开闸门。其后的两个区域均要击毁两个放电的警戒装置，接近攻击易受伤，用回旋镖配合SLOW就简单多了。前行一段，老朋友Joker又来了。这次的老虎机因为在水中，所以击打时要有一点提前量。在老虎机中得到IC卡后，可令基地中的水退去。往回走，一路上有些杂兵和放地雷的炮台，可打可不打。

BOSS 颊白怪人 格兰·布鲁斯



本关BOSS为鲨鱼怪，这是一个比较讨厌的家伙，因为他会不停回复体力，打他需要紧追不舍。他的主要攻击方式是追咬，如果被咬到一定要连打方向及按键来挣脱。趁BOSS喘息时用SZ连拳打他可以避免他大量加血，不过他会用漩涡反击，好在SLOW状态不会受伤。BOSS时不时会在船屋中注水，在水中，他的速度会上升，漩涡的攻击范围也会加大。有时鲨鱼人还会从嘴里吐垃圾、食人鱼、导弹，都不具威胁。BOSS在放出水雷后一般都会使用追咬，引诱他咬上水雷后用SZ连拳猛打，可以对其造成巨大的伤害。另外，BOSS不在水里时防御力非常低，所以应该尽量在他追咬时把他引到岸上。





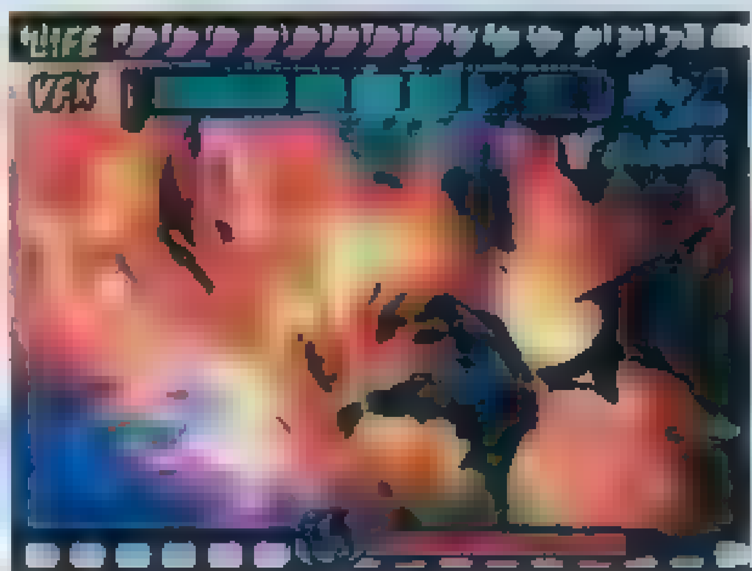
STAGE 5 午夜中的雷电小子



前篇 这里其实就是第2关的街道，只是被笼罩在一片夜幕之中。前行一段被一辆坦克拦住了去路，只要用SLOW将杂兵或是它发射的炮弹打回去几次就能将其击毁。接着出现的是一架战斗机，它要比直升机难打一些，还会放出防御力高、回避四次攻击才会气绝的黑色士兵，但如果站在栅栏上，士兵就很少会出现。击破战斗机后进入了下水道，下水道中的毒水变了岩浆，要是不小心碰上了就用MACH SPEED灭火。闸门前的标杆距离较远，要用千斤坠才能同时点亮。用SLOW把水滴变大，可在岩浆中产生暂时的立足点，MACH SPEED会让岩浆上升，利用这个方法前进。接下来是连续的岩浆地带，只能依靠浮游平台小心移动。在下水道的尽头又遇到了Joker，注意V-RATED难度以上上方的管道中会滴岩浆，用SLOW时要小心一点。这次的老虎机要转出来的不是3个V，而是3个炸弹，然后把老虎机中飞出的炸弹打入右边的管道，(用携带的炸弹也可以)然后跳上老虎机，发动SLOW增加爆炸威力，使岩浆喷发，重回地面。接下来的斜坡上有一群不同品种的杂兵，比较难应付，炮台放出的炸弹可利用一下。全灭杂兵后，战斗机再次出场，因为斜坡的关系，它从右向左的机枪射程会远不少，要小心提防。接着又会依次与两辆坦克和一架战斗机展开激战。最后战斗机将桥砸破，乔伊掉到了下面的铁轨上。用SLOW跳上火车，前往下一个战场。

后篇 火车突然失控，这似乎是英雄电影中常见的场面。时间只有400秒，乔伊要赶到车尾，设法将列车停下了。每节车厢中都有不少敌人拦路，乔伊需要得到钥匙才能前往下一节车厢。不要与敌人太过纠缠，以免浪费时间。车厢里有两个红葫芦，可以好好利用。经过3节车厢，终于来到车尾。这里有两个黑色的刀客，他们的突刺攻击很利害，被击中时不及时用SLOW就会连续掉血，而且这一招有无敌时间，避开为妙。解决他们后，站在车后的机关上启动减速器，8秒左右的时间后，火车就会停下来。

BOSS 电刃魔神 阿拉斯托



乔伊来到一个环形的场地，遇到了第5关的BOSS雷电仔。这小子移动速度快，攻击方式多，再加上地形对乔伊也有不利之处（有一半的地面是岩浆），因此在V－RATED以上难度比较难应付了。雷电小子一般会先放出一些向下放电的移动平台，（移动平台打一下就会停下来）然后以追踪利刃攻击或在空中放电，在体力较少的情况下还会使出无责任放电的绝招。电利可以用SLOW打回去，遇到雷电系的攻击要及时使用旋风脚回避。一般在一轮攻击后，BOSS会从空中降下，这时是攻击他的好机会，不过SZ连拳收效一般，应该利用BOSS放火的弱点，制定更有针对性的作战方案。在BOSS落地时连续使用SLOW火龙脚，（跳起发动SLOW，使用↓＋脚后立即进入ZOOM IN）这样可令他连续处于气绝状态，基本上3脚就能踢掉他一条多的体力，用不了几个回合便能将他击败。





STAGE 6 五大保镖



看到这一关的标题就应该知道，这一关是Capcom动作游戏中传统的全BOSS关，要把1～4关的BOSS再打一遍。这些BOSS都变成了绿色石像，攻击方式倒是没有什么改变，只是他们的速度会比原来快一些，体力也比较多，但基本战术打法还是一样的。经过了前5关的磨练，无论是V－X的特性还是各项操作，大家都应该掌握得差不多了吧？战斗时只要谨慎些，应该不会有什么问题。有可能的话多拿一些胶片提升VFX槽上限。（本关没有前篇、后篇之分，打败4个BOSS就会进入BOSS战前的POWER UP画面。）

BOSS 灼热王 火焰狮

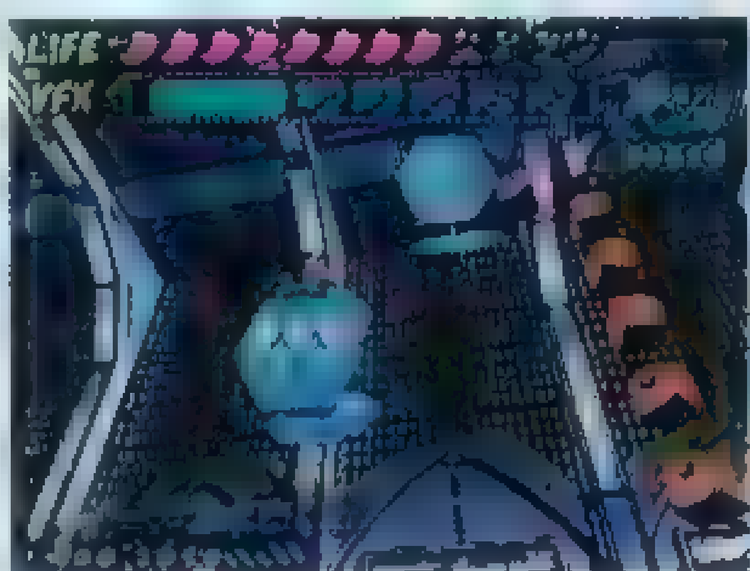
第一次来到这里的玩家很可能会被这个BOSS卡住，不过知道方法的话就不难对付。一开始BOSS全身被火包围，普通攻击对他没有任何效果。火焰狮首先会奔跑着在环形的场地上抛一些圆形的石块，（石块落下时具有攻击力）然后他会不停地吐火球，这些火球极难躲避，且SLOW的自动回避对火系攻击无效。其实只要使用MACH SPEED攻击石块，让身体发红，那火球就不会对乔伊造成伤害，而且在这种状态下打BOSS一下，他身上的火焰就会消失。（但丁用MACH SPEED攻击石块时应该用脚，之后小跳升枪就能让消除BOSS身上的火焰，其他角色应在带火状态时加速靠近BOSS。）打破BOSS身上的火焰后，还要一边回避他的利爪攻击一边用SZ连拳攻击他的盾牌。将盾打碎后，BOSS开始旋转，此时他处于无敌状态。接近BOSS，根据骷髅提示连续回避其旋转攻击数次，BOSS就会暂时气绝，建议有节奏地按、放L1键，就可以看清提示进行回避。BOSS气绝后是攻击他的最佳时机，在SLOW千斤坠之后用SZ连拳痛打，可减BOSS一条以上的体力。然后这只讨厌的狮子又会跳入火中，待他再从火中跃出，就会重复身上有火时的攻击方式。此时只要反复以上的步骤，数回合后就能将其消灭。注意BOSS体力不多时奔跑的速度会加快，在跳跃躲避时发动SLOW会保险些。另外，超V－RATED难度中是没有骷髅提示的，火焰狮就成了游戏中最大的难点，可使用连按START暂停的方法来应付，而根据BOSS不同的叫声来区分上、下段回避的方法也是可行的。





STAGE 7 我们的明天

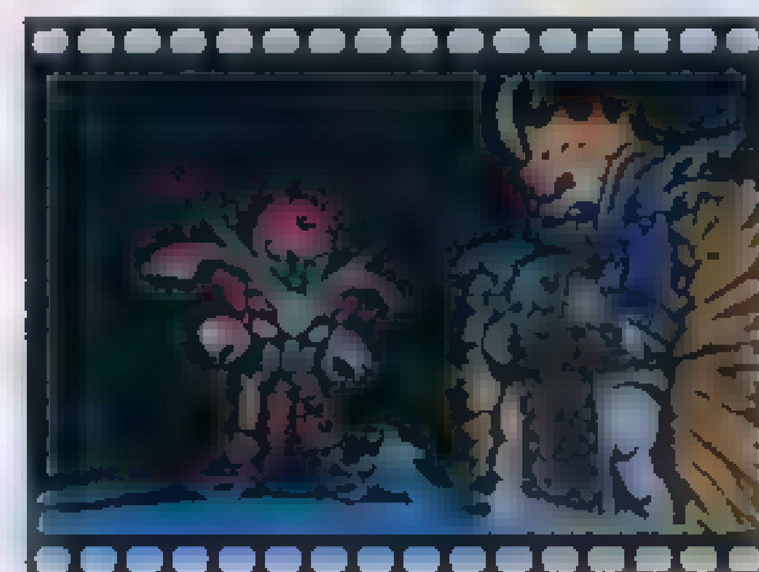
前篇 战场转至太空基地。一开始的长廊上有3个压力机关，都需要在最上方的平台跳到最高点，在机关的正上方使用千斤坠，并用SLOW增加攻击力才能开启机关。移动的三角战机可当成立足点到达上方，但被它撞上也会受伤。这里的敌人数量众多，可大量赚钱。在下一个区域会与两辆新型坦克交火，打法上与一般坦克差不多，只是将炮弹打回去后还要保持SLOW，直到炮弹击中坦克，不然是没什么威力的。接下来要消灭两只金刚狮，他们的攻击方式与火焰狮无火状态时相同，应付方法自然也相同，只要令其气绝一次便能将之消灭。如果想节省时间，可以离金刚狮远一点，令他提前结束旋转状态。（ADULTS难度以上，金刚狮在前几关便会出现）



后篇 乔伊踏上斜向的升降机，在与敌人战斗时请注意回避机关。平台停下后最后一次遇上Joker，这次的老虎机转得非常慢，使用MACH SPEED加速转出需要的图案。接下来的场景中要站在导弹发射口的边缘将导弹打向空中战舰，在击中战舰时记得用SLOW增加攻击力。这里有不少黄大个，可将他们先行消灭。摧毁了最后的两艘大型战舰后就可以继续前进了。在移动平台上要消灭几只金刚狮，此时对付他们应该得心应手了吧。下一个区域是连续的战斗，而且都有时间限制，时间结束后就会因为吸入毒气而不断减体力。每场战斗的时限和人数是固定的，其中有牛仔、Rosetta、黑刀客、Gelby、金刚狮等较难对付的敌人，如果敌人没出现，请走遍场地的每个角落将他们引出来。战斗中要小心毒气与火焰机关，无伤的话有相当可观的奖励分哦。

BOSS 全能帝王 蓝帝

终于见到了最终BOSS，居然是蓝队长！（剧情果然够老套）他化身成巨大的全能帝王，而乔伊则乘上了代表正义的地球机器人"六之魔人"与这个怪物在地球上展开决战。蓝帝会在空中飞行，只有接近屏幕外侧时才打得到他。BOSS的攻击模式基本上是固定的，一开始就有机会跳起用SZ连拳打掉他一条体力。然后BOSS会用落雷攻击，此时站着不动就行了，如果有横向的电流就蹲下来。之后他会召唤一个信号塔，在使用雷击的同时发射攻击力很高的导弹，此时比较好的办法是从左侧用MACH SPEED把信号塔打爆，阻止BOSS继续使用位置不定的雷击，从右边飞来的导弹可以用SLOW打爆或自动回避。接着又是一轮站着不动就能躲避的雷击，然后BOSS会召唤出一群三角战机，此时的BOSS会处于外侧，正是攻击他的机会。跳起后先用SZ连拳打两下，待三角战机接近时使用旋风脚避免受伤，机群一飞过就再用SZ连拳猛击，不过千万不要贪多，打个六七下就收手，免得被蓝帝身上的电流反击。之后BOSS又会使用雷击，以上的步骤会重复，只要找准规律反复回避与攻击的过程，并小心远处战舰的激光干扰，全能帝王并不是那么难对付。



BOSS 蓝队长

打败全能帝王，与蓝队长的最后一战也开始了。此时的蓝队长已经不再是之前发福的样子，已经恢复到了最佳状态，速度和攻击方式都有所增加。他会用雷击限制乔伊的行动范围，在空中浮游时也很难进行有效的攻击。对付蓝队长的诀窍在于灵活运用对他有特效是SLOW千斤坠，命中时蓝队长会倒地出现硬直，（用火龙脚或回旋镖也可）此时冲过去用SZ连拳猛攻，有时甚至可以打上十来下。发现他要反击时立刻跑开，待他落地就再使用千斤坠。但注意BOSS在空中时不要贸然跳跃，以免碰上他身上的电流受伤。最终BOSS的体力不是很多，经不起几个回合的SZ连拳，胜利和荣耀必将属于我们的英雄乔伊！



"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TJ+你希望投来的稿件内容简介到33557770

火热秘技

NGC 迪士尼明星足球

共通

无限魔力

在标题画面中依次为输入Y、Y、Y、Y、Y、B、A、Y，成功之后会听到特殊音效，之后魔力就无限了，这样就可以在比赛中狂用各种射门必杀技了。但需要注意的是用了这条秘技之后，电脑也将拥有无限魔力，所以……

本作可以与GBA版联动。

PS2 雷盖亚 决斗传奇

美版

最终饰品FLASH EARRING入手法

要想获得最终饰品FLASH EARRING，只能通过合成，材料是52个HEALING RIBBON和102个WINGED RIBBON，在SECRET MARKET可以买到这两种东西。具体方法如下：

1.52个HEALING RIBBON+52个WINGED RIBBON=52个MUSCLE RIBBON

2.38个MUSCLE RIBBON+38个WINGED RIBBON=38个SAGELY RIBBON

3.12个SAGELY RIBBON+12个WINGED RIBBON=12个TIRELESS RIBBON

4.14个MUSCLE RIBBON+14个SAGELY RIBBON=14个ARTS EARRING

5.12个TIRELESS RIBBON+12个SAGELY RIBBON=12个SURESHOT EARRING

6.7个ARTS EARRING+7个SURESHOT EARRING=7个GETAWAY EARRING

7.7个GETAWAY EARRING+7个ARTS EARRING=7个HERMIT'S EARRING

8.5个HERMIT'S EARRING+5个SURESHOT EARRING=5个ROGUE'S EARRING

9.2个ROGUE'S EARRING+2个HERMIT'S EARRING=2个COUNTER EARRING

10.2个COUNTER EARRING+2个ROGUE'S EARRING=2个RICH EARRING

11.1个RICH EARRING+1个ROGUE'S EARRING=1个GAMBLER'S EARRING

12.1个RICH EARRING+1个GAMBLER'S EARRING=1个FLASH EARRING

FLASH EARRING上附带攻击回数2倍的特技，非常厉害。但攻击回数2倍不能和AP最大同时使用，而且也不适用于合体技和秘奥义，所以实用效果有时还不如AP最大。

最近又将这个游戏通关了一遍，真是好游戏啊！喜欢RPG的玩家不容错过！

PS2 烈火之炎

日版 投稿人：红雨

秘密影像

只要用NORMAL难度将ストーリーモード打过，就可以在COLLECTION的MOVIE SHOW里看到所谓的秘密影像。

某罗床头就放有一套《烈火之炎》漫画……

PS2 罪恶装备 ISUKA

日版 投稿人：广东 MILLIA

ARCADE模式的隐藏要素

电脑组队挑战：等级达到10或20的倍数时就会出现电脑组队挑战的情况，低等级时每20级出现1次，高等级时每10级出现1次。

Leopaldon挑战：100级之后每过50级Leopaldon都会出来挑战，战胜之后就可以看STAFF了。

自定等级：达到50的倍数的等级后，可到Option里自行更改开始Arcade模式时的等级。

EX人物：当等级达到100级之后，EX人物就会随机出现在电脑组队的挑战中。打败他们之后就可以获得相应的EX人物了。选择方法为按START，这样角色右上角就会出现勋章，这时决定的话就可以选择EX人物了。由于取得EX人物不限难度，建议大家将难度调低后再去挑战。

使用Leopaldon：在200级时战胜Leopaldon就可以使用他了，但只能在VS和TRAINING模式中使用。Leopaldon的出现方法与难度也没有关系，所以……

GG BOOST模式的隐藏要素

以下内容同样适用于在RK Ⅱ FACTORY的SCRAMBLE模式。

巨大Robo Ky出现：难度NORMAL或以上，在LAST DANCE前分数达到140万，不能使用传送点，死亡次数不超过一次。满足以上条件后在LAST DANCE之后巨大ROBO KY就会出现。

取得ザコA·B·C：完成GG BOOST模式。

取得暴走SOL和暴走KY：取得EX SOL或EX KY后打败巨大Robo Ky。此二人可同时取得，而且无须用SOL或KY本人来打。选择方法为按两次START，这样角色右上角的勋章会变蓝，之后再决定就可以了。

个人感觉本作还是不如正统的几作好玩，不知是否会有PC版呢？

GBA 世界传说 换装迷宫2

日版 投稿人：黑龙江 邹文

3条秘技

最近玩GBA上的《世界传说 换装迷宫2》时，发现了3个比较有用的秘技，拿出来和大家一起分享。

1.使用冰精灵セルシウス时，她的技能アイシクルフォール(就是那个近敌冻结的技能）使用后马上接需要咏唱的魔法时，咏唱时间会大大缩减！

2.在水之古城的盗贼之里3层最里面的1个房间里走几圈会掉进用一般方法无法进入的房间，可是里面什么也没有。具体位置就是2层那个死胡同里被水包围的地方，里面有水闸。

3.用すず的"不知火"去偷漆黑的坑道里的那个守护遗迹的守护者身上的S.D剑的衣服，一回2件，入手后用"叶隐"逃跑。因为是特定敌人，所以只要不打死他，可以不断地偷，不断地跑……一件衣服卖4900G，大赚！

虽然游戏较老，但还是应该鼓励一下新"油炒饭"！

PS2 游戏王 胶囊怪兽斗技场

日版 投稿人：逆刃刀

合成

目前本人只试出了以下几种组合，希望大家可以补完。括号中的数字表示必要等级，另外需要注意的是，合成是否成功与环境属性有很大关系，所以当你合成不能时，请换个环境再试试吧！

青眼の白龙（2）×3→青眼の究极龙

封印されし两手两足（2）＋エクゾディア（2）→召唤神エクゾディア

雷魔神（3）＋风魔神（3）＋水魔神（3）→ゲート・ガーディアン

デビルゾア（2）＋铁のサソリ（3）→メタル・デビルゾア

ケンタウロス（3）＋ミノタウロス（3）→ミノケンタウロス

破坏のゴーレム（5）＋イースター岛のモアイ（5）→千年ゴーレム

エンゼル・イヤーズ（4）＋メガ・サンダーボール（5）→雷神の怒り

ミスター・ボンバー（5）＋二头を持つキング・レックス（4）→メカ・ザウルス

サンダ ドラゴン（4）×2→双头の雷龙

时の魔术师（3）＋ベビー・ドラゴン（5）→千年龙

カース・オブ・ドラゴン（3）＋暗黑骑士ガイア（3）→龙骑士ガイア

ハーピィ・レディ（2）×3→ハーピィ・レディ三姊妹

レッサ ドラゴン（3）＋钢铁の巨神像（3）→メタル・ドラゴン

ペンギン・ソルジャー（2）＋ペンギン・ナイト（2）→トビペンギン

ヘラクレス・ビートル（3）＋クワガタ・アルファ（3）→クワガー・ヘラクレス

炎を操る者（4）＋传说の剑豪MASAKI（3）→炎の剑士

火炎草（5）＋プチリュウ（5）→暗黑火炎龙

游戏不错，就是满口的英语比较让人受不了。

NGC 牧场物语 美妙人生

共通

另类结局

正常情况下，玩家在第一章结束前只要告白成功的话，就会进入第二章。如果你与女孩子的好感度够高的话，就算你不去告白，在第一章结束前女孩子也会自己主动前来求爱。但如果你埋头生产而无心恋爱的话，那么第一章结束之后主人公就会离开忘忧谷，游戏就也结束了。

本作同样会在PS2上登场，如果是真的话大家可一定要玩啊！

文 猫太

洛克人X 突击任务	Capcom	RPG
RockManX CommandMission	2004年7月2[illegible]日	日[illegible]

Multi

《洛克人X 突击任务》作为系列的一大改变实在让所有玩家刮目相看。其实整个游戏的流程并不长，但如果加上隐藏的秘密和所有的收集要素，那么游戏时间至少要在40小时以上。游戏在通关后以第10话重新开始玩，也就是说，玩家可以无限次挑战最终BOSS。Capcom这样做的目的是为了让玩家们能尝试用更多的角色去战斗，不要老是使用其中的几名角色。毕竟在战斗中不登场的角色也可以得到相同的经验，并不会因为长久不登场而实力太弱。好了，下面继续把游戏的隐藏要素都为大家介绍吧！

研究中心 Research Center

ROCKMAN X COMMAND MISSION™

ロックマンエックス コマンドミッション

角色评价

X（エックス）

HP	★★★☆☆
攻击力	★★★★☆
速度	★★★★☆
物理攻击防御力	★★★☆☆
远程攻击防御力	★★★☆☆

AT技简述：X的AT技取决于WE的剩余量，在发动后只要紧按攻击键直到能量蓄满（WE剩余量=能量值）就可以发动。在变身前的AT技是对敌全体的射击系チャージショット，而变身成XファイアＩ后则变成了物理攻击系的チャージコレダー。

ZERO（ゼロ）

HP	★★★☆☆
攻击力	★★★★☆
速度	★★★☆☆
物理攻击防御力	★★★☆☆
远程攻击防御力	★★★☆☆

AT技简述：ZERO的AT技是在发动后按照画面中出现的技能表使出强力的技能。发动画面中有几种技能可供玩家选择，但在输入了第一个相关指令后就不可以临时改变成第2种技能。比如输入↓→是零式烈斩，输入→↓→是零式升龙斩，那么玩家在第一次输入了↓的话，那么便不能临时变更成零式升龙斩了。WE的剩余量越多，可发动的时间越长。变身成ブラックゼロ后可增加威力。

蜘蛛（スパイダー）

HP	★★★☆☆
攻击力	★★★☆☆
速度	★★★★☆
物理攻击防御力	★★☆☆☆
远程攻击防御力	★★★★☆

AT技简述：蜘蛛的AT技是扑克中的梭哈。在发动后画面中会出现5张扑克，玩家可以随意换取任意的扑克，让其出现一对、同花顺等牌面，那么蜘蛛就会根据这些牌面发动不同次数的攻击。在变身成トリックスター后可以隐身，不受任何攻击，且增加AT技的威力。（注意蜘蛛在游戏中期会离队，建议不要把增加能力的道具使用在其身上）

马西莫（マッシモ）

HP	★★★★☆
攻击力	★★★★★
速度	★★☆☆☆
物理攻击防御力	★★★★☆
远程攻击防御力	★★☆☆☆

AT技简述：在发动AT技后，画面中央会出现1～4根（根据技能等级而增加）代表不同附加效果的能量槽，只要玩家连打相应的按键便可以提高其中的能量，让必杀技增加威力、附加的异常状态、必杀率和连击数等有利数值。WE的剩余量越多，可按键的时间越长。

玛妮诺（マリノ）

HP	★★☆☆☆
攻击力	★★☆☆☆
速度	★★★★★
物理攻击防御力	★★★☆☆
远程攻击防御力	★★★☆☆

AT技简述：玛妮诺的AT技不太实用，因为在发动时采用的是老虎机的方式，随机性十分高，且很难实现3种图案相同。但她在发动ハイパーモード后速度和攻击力会大幅度提升，而发动时的WE越高，轮盘的转动速度会越慢。

西娜梦（シナモン）

HP	★★☆☆☆
攻击力	★★☆☆☆
速度	★★☆☆☆
物理攻击防御力	★★★★★
远程攻击防御力	★★★★★

AT技简述：西娜梦的AT技可谓是救命之草。因为在整个游戏中，可以在战斗中回复LE的手段就只有使用サブタンク、复活倒地的角色和她的AT技。在发动后，玩家需要顺迅速地转动右摇杆（C摇杆），让画面中的红心冒出。红心越多，回复量便越大。另外，在变身后可以增加回复量，而WE的剩余量越多，可发动的时间也越长。

AXL（アクセル）

HP	★★★☆☆
攻击力	★★★☆☆
速度	★★★★☆
物理攻击防御力	★★☆☆☆
远程攻击防御力	★★★★☆

AT技简述：AXL的AT技是按照画面中的按键次序，而变身成过去曾经战斗过的BOSS，发动其强力的必杀技。他在变身的同时也会隐身，同样也可以增加必杀的威力。WE的剩余量越多，可按键的时间也越长。

隐藏房间

强化装甲是“《洛克人X》系列”中的传统设定，而在本作中，X与ZERO二人在发动了HyperMode后也会变成FANS所熟悉的Xファイア和ブラックゼロ形态。其实在整个游戏中，X与ZERO分别都有两种HyperMode，也就是说这两名角色分别有一种隐藏的换装，那么究竟这些换装在哪里可以得到呢？答案就是迷宫中的隐藏房间。相信已经通关的玩家已经开始猜疑某些迷宫中一直不能打开的门了吧！其实这些门里面就是隐藏的房间（有些不能打开的门是由于故事需要而不能打开的，比如真马西莫被害的房间），在里面除了有隐藏的道具外，还有隐藏BOSS和挖掘机器人，因此玩家绝对不能错过。那么究竟隐藏的房间要如何打开呢？答案当然就是在我们可爱的挖掘队身上。只要派遣挖掘队去挖掘某些迷宫，就会有一定几率带回该地区的钥匙，这样就可以打开一些过去一直显示为红色的门了。下面让我们一边介绍各个隐藏房间的位置和里面的秘密，一边说明两种隐藏HyperMode的取得方法。

ラグラノ废墟

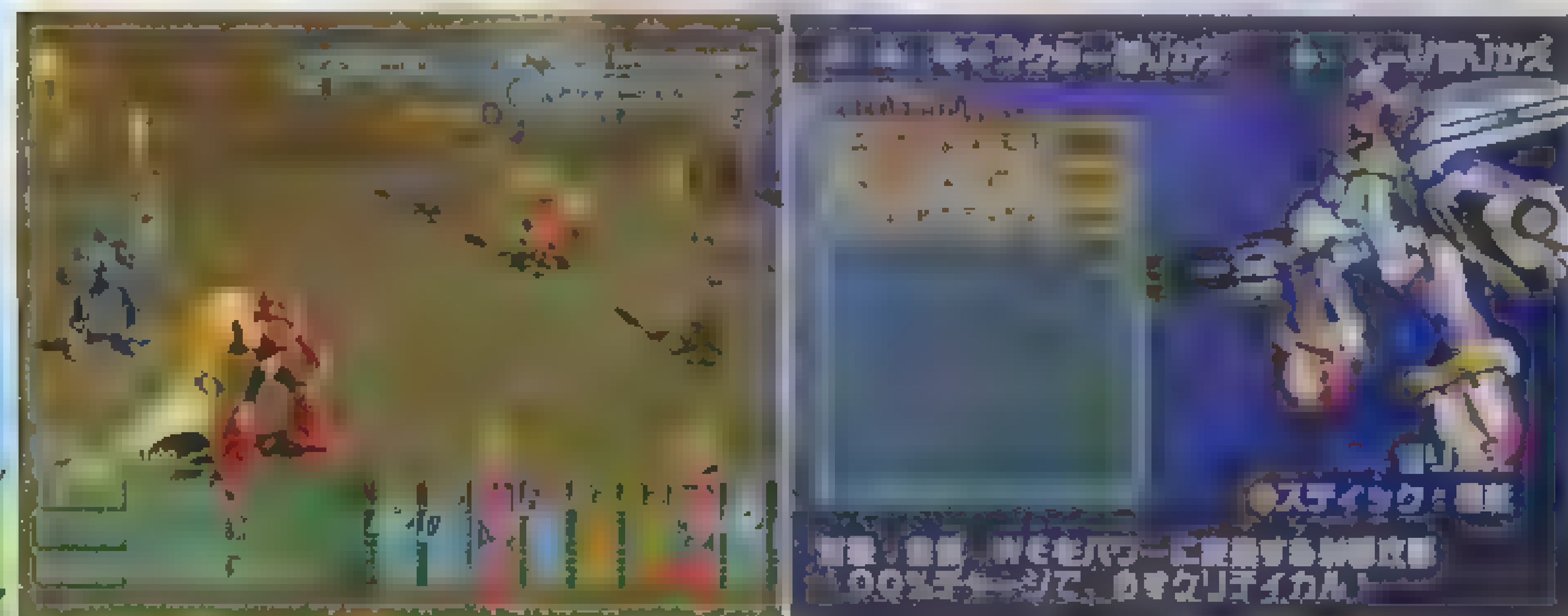
隐藏房间所在地点：イーストブロック4F
钥匙入手方法：利用挖掘队在ラグラノ废墟中探索

隐藏秘密：在这里虽然没有太多道具，但却有3名隐藏的服务员向玩家售卖一些珍贵道具、强力装备和稀有的フォースメタル。在道具店中，可以减少侵食值的“中和メタル系列”和在战斗中增加能力的“×××アップ”比较实用，其中的スピードアップ更是合成减少遇敌量道具“敌避け”的必要材料（先利用スピードアップ×18合成两个エクンダス，然后再用两个エクンダス合成增加遇敌率的“敌寄け”，最后逃跑10次满足条件后，就可以用“中和メタル-10%”和“敌寄け”合成出“敌避け”）。除此以外，这里所出售的武器十分强力，比如西娜梦的武器“にゃんこグローブ”（价格五万）除了在装备后增加66点攻击力外，还拥有五下连击数和随机降低攻击目标的各种能力，装备后便可以成为队伍中的主要攻击角色。其余的还有X的武器（价格十万），随着WE量的上升会增加攻击力，还有马西莫附带一定取消敌人下次行动几率的强力武器（价格三万二），这几种武器都是猫猫比较推荐大家购买的。

ティアナ海底收容所

隐藏房间所在地点：メイズエリア1
钥匙入手方法：利用挖掘队在ティアナ海底收容所中探索

隐藏秘密：这里有不少道具和挖掘机器人，但同时也有隐藏BOSS！在打开了地图右下方的门后，就会碰到BOSS。不过在这之前要提醒玩家一点：等级没有30级左右千万不要与BOSS硬碰，因为她们可不是好欺负的。在战斗中，女性半机人的BOSS会连同两名手下出现。如果玩家打算先把两旁的手下收拾再安心对付BOSS就错了。因为BOSS每隔一段时间就会成长一次，并大幅度增加能力，而且她每次行动都要回复剩余HP的10%，甚至会使出一招伤害我方全体的一千多LE的技能，所以打时间战只会对己方越来越不利。玩家应该一开始就派遣X、ZERO和西娜梦（要装备にゃんこグローブ）上场，并在战斗开始后的第一行动中发动HyperMode，然后西娜梦负责补血和普通的物理攻击（她在装备了にゃんこグローブ能一次消耗敌人一万以上的HP），X和ZERO则要以AT攻击为主，这样大概在几个回合内便可以消灭中间的BOSS。两旁的手下在一开始实力比较弱，但会每次受到攻击也会成长，只不过成长的速度很慢而已，这下知道为什么先要对付中央BOSS了吧！打倒BOSS后除了可以得到她身后的一堆道具外，还可以得到X的隐藏HyperMode——アルティメットアーマ。除普通攻击威力大且每击必杀外，AT攻击更是爽快。



ギミアラ采掘场

隐藏房间所在地点：L3南西区画（地图下方的门）
钥匙入手方法：利用挖掘队在ギミアラ采掘场中探索

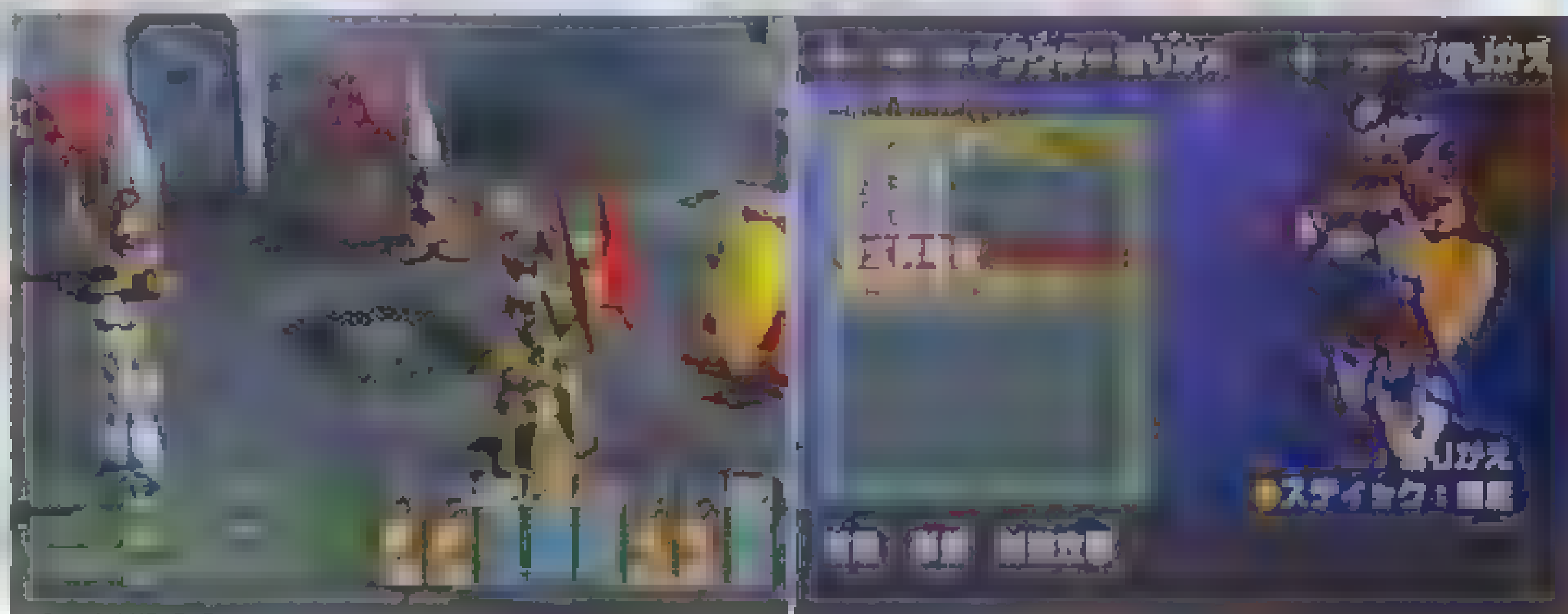
隐藏秘密：这里没有任何BOSS，也没有商店，只是有一个挖掘机器人和一些道具。但在这里会随机遇到一只体型庞大的怪物（也就是那些头上戴着安全帽的《洛克人》经典敌人的加大版），普通攻击对它完全无效，一定要找其中一名角色装备上副武器“アイテムキャプチャー”或者找玛莉诺装备带有偷盗能力的武器去偷它一次东西，才会让它从安全帽中走出来，暴露其本体。另外，在这个隐藏的房间中还会遇到一种黄色名叫“メットールゴールド”的小怪物（也就是刚才所说大怪物的缩小版），它们会经常逃跑，但只要玩家能打倒它们便可以得到1700的金钱和增加敌人落下金钱的副武器“ゲットゼニー”，还是比较好赚的。



メルダ矿石プラント

隐藏房间所在地点：地下一阶エントランスホール（进入建筑物后的第一道门）
钥匙入手方法：利用挖掘队在メルダ矿石プラント中探索

隐藏秘密：这个房间非常简单，进入里面只有一个升降机，乘坐后上升到另一个房间发现一个挖掘机器人，进入里面的房间就会遇到游戏中的第2个隐藏BOSS。相对而言，这两个BOSS并不难打，惟一比较麻烦的就是对方的经常都要同时行动。攻击力虽然比较大，但毕竟只对我方单体，而且没有自动回复HP的绝活，要打倒它们简直易如反掌。在打倒它们后可以取得ZERO的隐藏HyperMode——アブソリュートゼロ。普通攻击同样附带必杀效果，发动AT时只要按照画面中的提示同时按下按键就可以攻击了。但要注意此状态下的AT攻击是附带水属性的，因此对一些不怕水属性的怪物或BOSS几乎没有任何杀伤力。



セントラルタワー

隐藏房间所在地点：シャフト999F（环形地图的下方）
钥匙入手方法：通关一遍后得到

隐藏秘密：在这里不但有数不清的道具，还有9名守护者在这里等候着玩家的到来。在进入了这个区域后，玩家要穿越8道门，每一道门都有1～3名BOSS等待着玩家，同样地每一道门都可以得到1～4个道具，最后在底层就会遇到最终的隐藏BOSS。这里的BOSS都是同一样貌，几乎使用同类技能，但他们并非同一个行动方式。有些BOSS体力高；有些在一个BOSS倒下后，其他BOSS会召唤另一个BOSS出现；有些则会每回合回复一定体力。所以玩家要一定要在每次打倒BOSS后回基地回复和保存。下面介绍每个BOSS的打法和心得（下面的介绍全是以X、ZERO和西娜梦为主力，如果玩家有其他角色的打法心得，欢迎来信或来邮到guide@ucg.com.cn指

点。另外，每个BOSS身上都可以偷到非常稀有的道具，想挑战的玩家不妨试一试）：

BOSS1



虽然是第一道门的BOSS，但实力已经相当吓人了，普通攻击可以伤害我方大约一千多LE，而水属性的テラブリザ－ド也会对我方单体造成一千多的伤害。更离谱的攻击就是对我方全体的"灭杀波动拳"，如果角色没有变身绝对会被耗掉一千多的HP。另外，BOSS每次行动都会回复剩余体力的50%，如果不能一回合对他造成大伤害的话便很难将其击倒。建议玩家在战斗开始后马上发动HyperMode（也可以在发动AT技时才发动），然后先不要攻击，不断防御至WE槽接近100%为止（可以多使用西娜梦的专用副武器エナジ－フィ－ルト增加己方角色WE的增长速度），接着挑选一个至少有两名己方角色同时行动的回合中，发动AT攻击一次性伤害BOSS大量的体力。受到了如此强大的攻击，BOSS就算有几万的体力也会变得每回合只能回复近一万的体力，相信再发动一两次AT技能后就可以了结BOSS了。



BOSS2

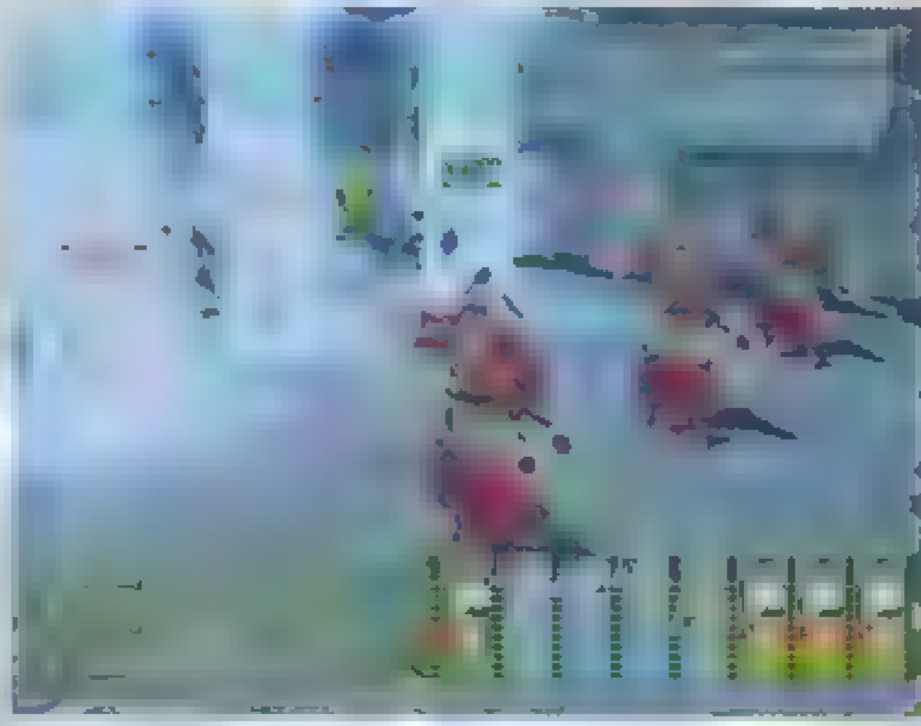
第2道门也就是有两个BOSS。比较轻松的地方就这两名BOSS不会自动回复体力，而且两人的体力和攻击力比刚才的第一名BOSS稍逊一点；而比较无耻的地方就是他们会不断转换自己的属性，火属性时使用全体火炎小伤害，水属性时是对单体的大伤害，雷属性是攻击单体的同时减少WE的技能"穿弓尾"，无属性就是"灭杀波动拳"。但毕竟他们不能回复HP，所以就算玩家打时间战术也是可行的。

BOSS3

一个BOSS挑水喝，两个BOSS抢水喝，三个BOSS没水喝。由于没水喝的原因导致了3名BOSS的HP比前两名BOSS更低了，而且同样没有自动回复HP的技能。但取代HP自动回复的就是3名BOSS都有回复"HP最大值25%"（每次回复一万二左右）的特技，而且会对其他同伴使用，所以一旦他们当中有一名BOSS受伤，那么其他两名角色就会对其回复。但这样做对我方并不是一件坏事，因为他们会浪费一次攻击我方的机会。由于他们并不会频繁地使用恐怖的"灭杀波动拳"，所以不会对玩家造成比较大的威胁。不过玩家应装备吸收水属性的フォ－スメタル，因为他们会经常使用水属性攻击。

BOSS4

这个BOSS比较古怪，他的攻击力是与自己的体力成正比的，因此玩家如果能一次性消耗他大量的HP，那么他的攻击力便会下降。但在进入后有一个难题，就是BOSS会在一开始就发动"灭杀波动拳"，按照他的体力比例计算，大概能伤害我方全体大概三四千的LE，所以在第一回合中登场角色的LE绝对不可以少于4000。不过对付这BOSS不要以为不断地使用AT技就可以收拾，因为这个BOSS有一个特点，就是不可以连续使用相同物理属性的攻击打他。就是说，玩家在使用接近系的物理攻击打他一次后，下一回合就要用射击系的攻击去打，否则不但只能伤害他毛皮，而且还会遭到反击。当他的体力少于一定程度时，就会频繁使用威力比较大的单体攻击，只要注意回复就可以了。



BOSS5

这里出现的3名BOSS就是一开始所说的那种会召唤新同伴的类型。他们每一个BOSS的体力不多，只有一两万，几乎用一个AT技就可以收拾一个，但如果在冲动之下收拾了一两个。那么其他的同伴就会召唤新的BOSS登场。因此玩家应该把他们的体力减少至下次可以随便攻击两下就倒下的状态，然后一口气把所有的BOSS消灭。另外，这3名BOSS有时候还会自爆，自爆的威力等于自身的剩余体力，因此一般情况下被自爆的己方角色都会立刻倒下。

BOSS6

这个BOSS的特点是HP十分高，大概有二十多万左右。不过最重要的并不是这个方面，而是玩家必须在10个回合内把敌人消灭，不然就会GAME OVER。幸好BOSS的攻击力并不是很强，只要让西娜梦负责回复工作，而X和ZERO负责发动HyperMode不断攻击BOSS，10个回合应该还是足够的。

BOSS7

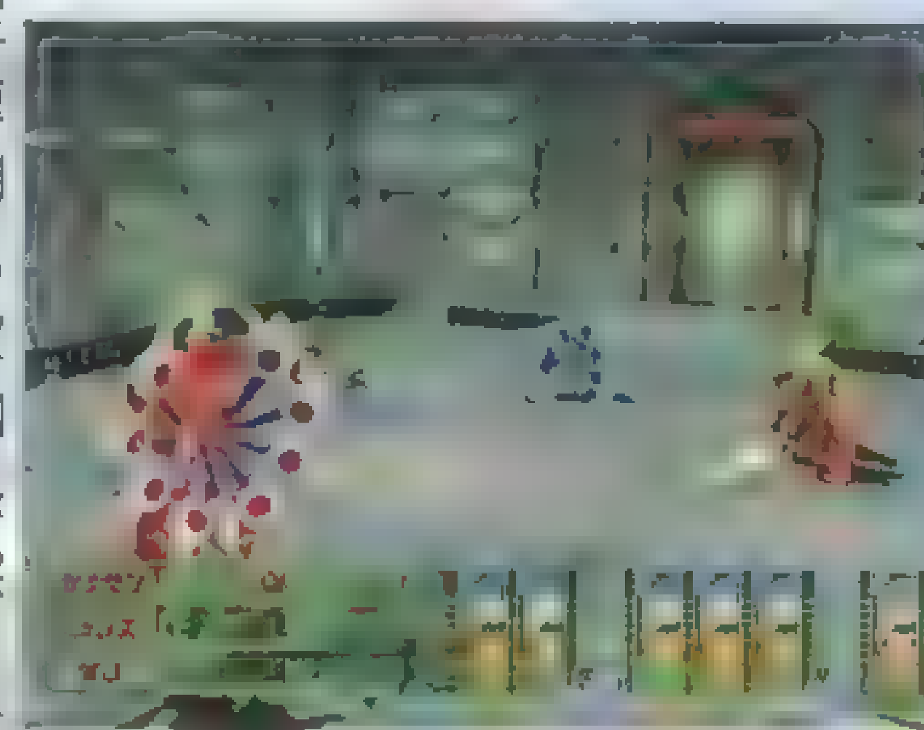
时间战在这场战斗中完全不能使用，因为两个BOSS除了都有每次行动时回复剩余体力值10%的能力外，还会在每次受到攻击后提升能力。但他们各自的体力并不高，只有五万左右，只要玩家能一口气对其中一名BOSS发动AT攻击就可以很快击倒他，因此这场战斗的难度比较简单。

BOSS8

这个BOSS完全没有特点，HP只有六万左右，攻击力普通，而且也没有特殊的防御方法，甚至不会自动回复HP。惟一需要注意的地方就是其中一名BOSS死后，另一名BOSS就会召唤一名新的替代。但毕竟只有两名BOSS，这已经比刚才的3名容易应付多了。

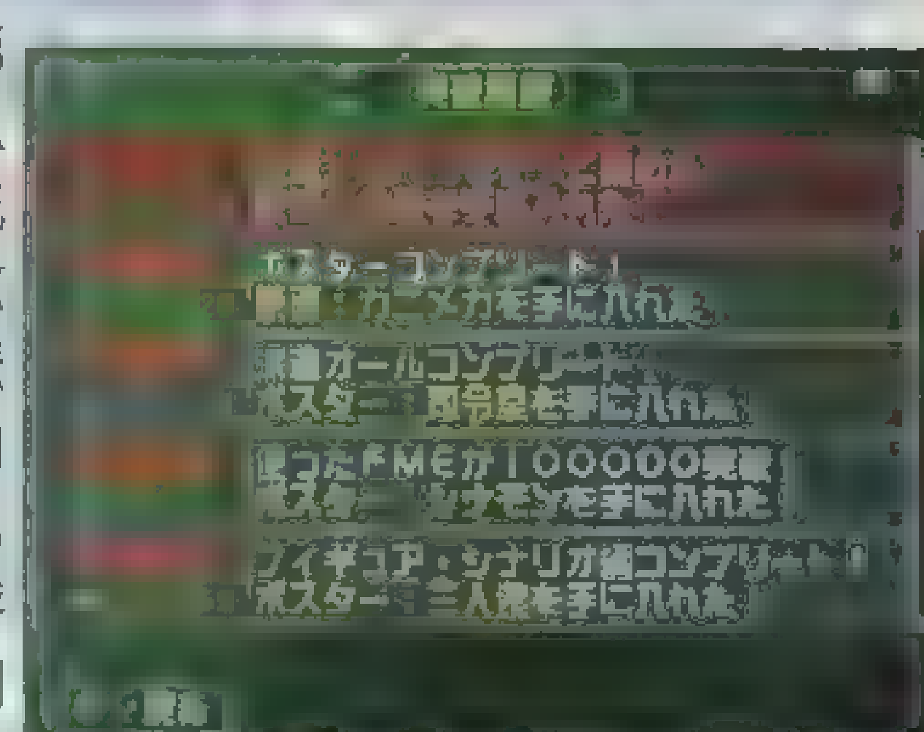
最终BOSS

这个BOSS虽然样貌跟刚才的8名小BOSS一模一样，但实力是他们的两倍以上。他所用的攻击手段与其他小BOSS几乎一样，但会增加一种叫"碎九"的技能，只要被其打中就会立刻倒下。另外，他的攻击力也是十分惊人的，如果在没有发动HyperMode和运气差的情况下，战斗一开始被其一个"灭杀波动拳"＋普通攻击就立刻GAME OVER。（幸好本游戏在战斗中倒下时可以Retry）要收拾此BOSS最重要的还是运气。BOSS大概有十万左右的体力，如果玩家不用AT技能连续对他造成比较大的伤害，那么很快他的回复能力就会把自己的体力补满。而且BOSS速度快，经常都是连续两回合行动，被他发动一次"碎九"肯定会失去一个战斗力，而玩家为了重拾主力肯定需要花一回合去复活倒下的角色，所以战斗变得十分艰苦。玩家可以装备倒下后自己复活一次的フォ－スメタル来获得一个回合，只要WE和行动顺序表符合条件，就是BOSS倒下的时候。（其实这个BOSS有一个非常无耻的打法，但如果玩家想挑战自己的话建议不要使用。大家还记得玛莉诺在发动HyperMode后的速度变化吗？没错，她在发动了HyperMode后，玩家可以发现行动顺序表中几乎都是她的头像，但毕竟HyperMode的回合数有限，所以不能实现无限打击。但如果玩家拥有大量回复HyperMode回合数的道具"ゲインHyper"呢？答案就是可以让玛莉诺一人就能对最终BOSS造成巨大的伤害）



挑战模式

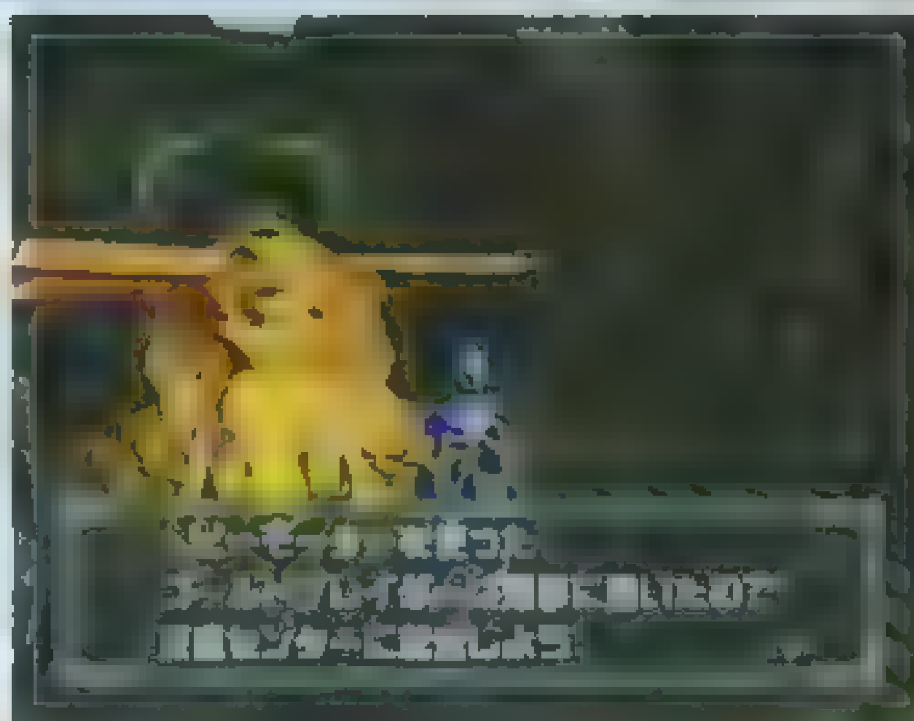
与基地中的小七谈话并选择第3项"スカイル－ムに行く"就可以打倒一个满是收集要素的房间。玩家在里面除了可以看到很多自己收集而来的模型、影像、BGM和扭蛋外，还可以通过右方的机器观看自己的成绩以及挑战模式的完成情况。所谓挑战模式，就是玩家完成了游戏中的一些特定项目后，就会得到一些比较稀有的收藏品。但要完成这些挑战并不容易，而且还没有提示，因此在下面将列出所有挑战模式的完成条件和相应道具。



完成条件	得到的物品
打倒 100 个敌人	模型：プレオンセノト
与城镇的平民对话超过 100 次	ポスタ ：舰队
战斗次数超过 100 次	原画：ネズミメカ
得到的一万以上的经验值	原画：水のカーテン
游戏时间超过 10 小时	ポスタ ：正义
最大伤害数突破 9999	原画：エックス铳装
使用 100 次 AT 攻击	原画：エノクス飞行
打倒 100 名プレオン系列的敌人（拿着光剑和盾牌有点像光武的家伙）	原画：プレオン军团
打倒 500 个敌人	模型：プレオンセット 2
拥有 50 个以上フォ スメタル	原画：FM 原石
クリティカル数达到 100 次	原画：エックス忍者
保存超过 50 次	原画：セーブ
游戏时间超过 25 小时	原画：FM 集合图
得到十万以上的经验值	模型：プチメカセット
发动 100 次ファイナルストライク	模型：怀メカセノト
使用金钱超过十万	原画：转送装置
派遣次数超过 50 次	BOM：轨迹 2
打倒 1000 个敌人	模型：プレオンセット 3
打倒 100 名メットール系列的敌人（带着安全帽的小家伙）	模型：メットールセット
战斗次数超过 500 次	イエローマフラー
X 的等级突破 30 级	原画：サポートメカ
购买的主武器数量超过 40 个	原画：ナナ・ラフ
收集了所有挖掘队员	原画：全景
使用了一万点 I Mt	ポスタ ：シナモン
通关一次	デモ：最终决战
连击数超过 150 下	原画：エックス装甲
得到了所有的情报ファイル	原画：サイケ・ラフ
购买的道具数量超过 100 个	原画：切り株部屋
得到了所有的影像	原画：ラフレシアン
得到了所有的 BOM	原画：ビルモ ル
得到了所有的扭蛋	原画：ガラス通路
得到了所有的地图道具	原画：ロックマン?
得到了所有的シナリオ编的扭蛋	ポスタ ：三人集
利用挖掘队取得所有地区的道具	ポスタ ：司令室
得到所有的海报	原画：カニメカ
得到所有的原画	パープルマフラー

所有矿工取得地点

上期已经为大家介绍了“挖掘中心”的基本操作方法，但有很多读者来信询问一些挖掘机器人的取得地点。其实挖掘机器人都有各自的能力，虽然在挖掘成功后可以提升能力，但基本的能力还是不会改变的。下面介绍所有挖掘机器人的取得地点和必要道具的入手方法，希望对玩家们有帮助。



战斗类型

名称	取得场所	必要道具
D SHARK	初期出现	–
ビッグモンキ	ガウディル研究所 イ ストデッキ 居住区画 102	–
アインハンマ	ウルファト生产工场／第 2 溶矿炉	ハンマ铁球
キラ マンティス	ウルファト生产工场／第 1 货物リフト	–
レイダ キラ	ティアナ海底收容所 メイズエリア 1（需要取得ティアナキ－）	
メガマントル	ギミアラ采掘场／L2 北东区画	プチバッテリ
リキッドボ ン	パナリア大砂漠 クイックサンド南侧（东南的房间）	サイバーリキッド
メルトダウン	メルダ矿石プラント ミサイル管理室（需要取得メルダキ ）	–

搜索类型

名称	取得场所	必要道具
パトドッグ	初期出现	
プレオン	ガウディル研究所 イ ストデッキ 高速リフトエリア	
ド ベルワン	ガウディル研究所 大切り株ホール（在通过了第 4 话后）	キイボ ン
ラッシュロ ダ	ウルファト生产工场，第 1 溶矿炉	
ディグレイバ	ギミアラ采掘场／L3 北西区画	
メガト タス	パナリア大砂漠／クイックサンド （从出发地点开始向北冲刺 10 次左右）	プチバッテリ
ボ ル・ド・ボ	ラグラノ废墟／东ブロック阶段 4～5F （需要取得ラグラノキー）	
ウルフロイド	メルダ矿石プラント／エリア E－B04	

谍报类型

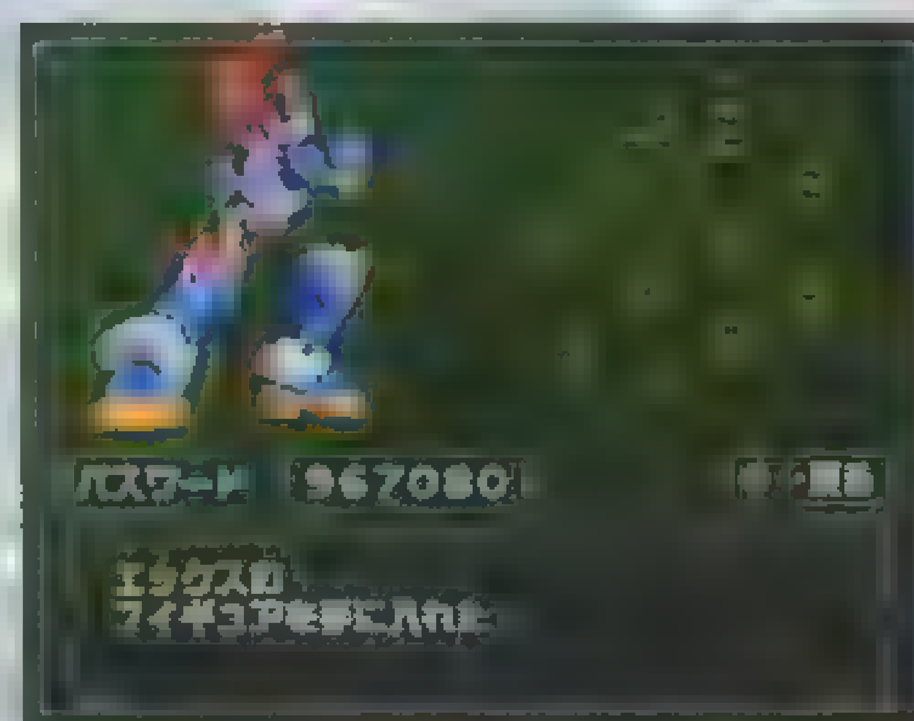
名称	取得场所	必要道具
サインフォ ラ	初期出现	
バットンボ ン	ギミアラ采掘场／L2 北西区画	
ガルブフア	ティアナ海底收容所 アクアコロシアム（在通过了第 3 话后）	プチバッテリ
メットール	ガウディル研究所 ウエストデッキ メインルート パナリア大砂漠	
パラロイド	通信妨害装置 レ ザ エネルギ 制御室 （位于东南的房间）	プチモ タ
レイビット	メルダ矿石プラント 矿石プラント屋外タンク	–
ゴ ルドブレイダ	ギミアラ采掘场 L3 南西区画（需要取得ギミアラキ－）	ヘビ モ タ
ブレ ディ	グレイブ遗迹迹地 レベル D 警戒区域（右方的房间）	

修理道具取得地点

名称	取得地点（方法）
プチバッテリ	ウルファト生产工场 第 3 溶矿炉
	パナリア大砂漠／クイックサンド（“电波发生装置 40%”的西北方向）
	メルダ矿石プラント／エリア I B03
プチモーター	ギミアラ采掘场／L2 南西区画
キイボ ン	ガウディル研究所／レアアイテム保管室（在无限之森中以左→左→左→左→左→左→左→右前进）
ヘビ モ タ	メルダ矿石プラント／矿石プラント屋外タンク

扭蛋机密码

在中央塔上有一台需要密码的扭蛋机，如果玩家输入了正确的密码，就可以得到各个角色的珍贵扭蛋，而且并不需要花费金币。其实这些扭蛋的密码还是存在有一定的秘密的，比如 20040729 就是《洛克人X 突击任务》的发售日等，都是制作者充满善意的设计。下面就把这些密码公布给大家，完成所有扭蛋的收集吧！



パスワード 1

密码	扭蛋名称
19670801	X
33515937	ZERO
20040729	玛莉诺
44527839	AXL
32603260	Xファイア
10950568	西娜梦

パスワ ド 2

密码	扭蛋名称
78523511	X
31415926	西娜梦
46925056	AXL
69203600	ZERO
[illegible]	马西拿
19780506	玛莉诺

文 胜负师



街头霸王III 三度冲击	Capcom	FTG
PS2 STREET FIGHTER 3rd STRIKE	2004年7月22日	日版
对战格斗经纤	推荐玩家年龄	全年龄

在上期的"研究中心"栏目中，胜负师为大家介绍了PS2《SF3.3》中DIRECTION选项的各种功能，不过这毕竟只是个娱乐型的模式，比较有实用价值的还是"BLOCKING晋级讲座"。从读者反馈的意见来看，更希望看到的也是关于系统分析和相关技巧在实战中运用，那么这次的研究中心就会着重于这些方面内容的介绍。当然，《SF3.3》的系统高深莫测，凭胜负师这点修行也只能是点到为止，格斗游戏的理论最终还是需要实践才能得以消化。多多对战，绝对是提高水平的不二法门。（本期的Gamehalo中收录了去年斗剧中一场精彩的《SF3.3》半决赛，敬请观赏！）

投技基础及技巧分析

PART 1 投技的基础知识

上次在"BLOCKING晋级讲座"中我们已经提到过普通投技在对战中颇为常用，（但不推荐在BLOCKING之后使用）之所以威力不大的普通投在实战中会有比较多的运用，应该是与其超快的判定发生与防御不能的特性有着密不可分的关系。普通投的发生仅为3帧（1帧 1/60秒），如果对这个概念不算清楚，可以这样比较一下：以隆为例，他的蹲下LP发生为4帧，蹲下LK是5帧，也就是说双方处于均衡状态，并在投技的有效距离内，那么使用普通投是占据优势的。至于投技距离详见右表，除普通投外还有指令投及打击投（可防御、不可BLOCKING）的资料备考。（有兴趣的玩家可以比较一下，但我们这里主要谈的还是普通投。）《SF3.3》中的投技是有失败动作的，尽管角色的投技距离各有不同，但投技的失败动作持续时间却是一样的，均为24帧（包括发生的3帧），这个时间会处于不能防御的状态，有遭受攻击的威胁。另外，投技在对手处于防御或受创硬直状态下是无法命中的，只会出现投技失败动作。

至于拆投，其操作是在对方使用普通投后，输入普通投的相同指令（LP+LK），而有效时间是在对方投技发生后的5帧之内，基本上需要先读预判才能成功拆投，仅凭反射神经来拆投非普通人类反应所能及。拆投发生后双方会弹开，以发生中心为基准，拆投侧会弹得远些，但投掷方可以先进行DASH的操作，事实上双方还是处于势均力敌的状态。（如图所示）



PART 2 投与拆的对峙

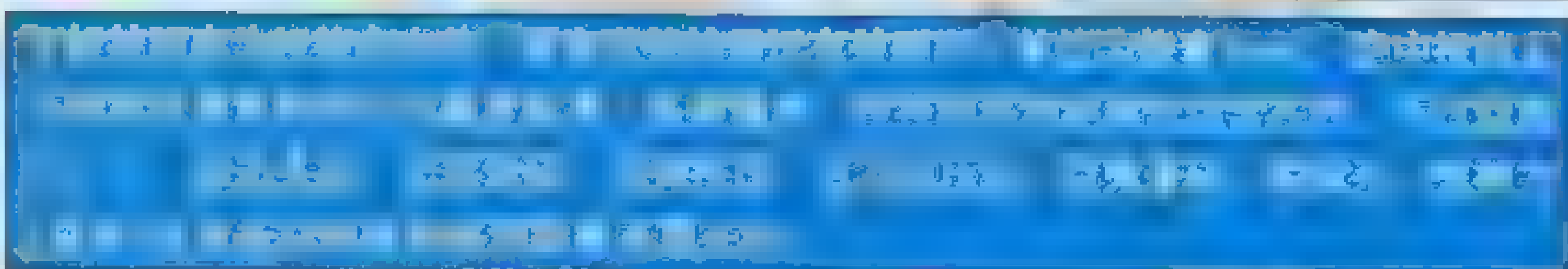
普通投在对战中的运用主要是破坏对方节奏、先手压制（起身攻防相关）、心理战（二择或多择）等等，而且在对战终盘时也会起到"一投定胜负"的关键作用。所以在实战中，就发展延伸出了不少投与拆的之间攻防技巧，而这些技巧的主要目的可以说是为了破坏投、拆系统所建立起的均衡状态。

①必杀技及超杀破投。这是比较常用的破投方法，使用招式方面因人而异，通常选择的是发生快、有离地判定或是有无敌时间的招式，比如大多数的超杀以及升龙系的必杀技一般都能得手。而且还有个小窍门，就是在输入指令时最后按LP+LK，这样可以降低危险系数，即使输入指令时对手投技已经发生，也可以令拆投成立。要注意的是，使用这种方法指令的优先顺序是超杀→拳系必杀技→脚系必杀技，但此法不对应EX必杀技。

②投技失败动作狙击。一般来说，对于游戏系统有一定了解并有一些实战经验的玩家在密着攻防之下，会惯性地使用投技或预判拆投，那么故意制造要使用投技的假象，令对手出现投技失败动作，就能够对其破绽进行狙击。抓破绽的主要方法是垂直或后跳攻击，以及急退之后使用发生快的必杀技、超杀或是组织连续技进行打击。另外，部分角色的某些招式还有投技回避的效果，在使用的安全性和稳定性方面会比较高。以下是一些角色投技回避的代表技：

各角色全投技（含打击投）距离一览

角色	投技名称与强度	投技距离
吉尔	普通投	28
亚历克斯	普通投	30
	头槌（←+HP）	91
	强力轰炸（轻）	54
	（中）	50
	（重）	46
	回旋DDT	8～28 视对手不同而变化
	超强力轰炸	74
	回旋猛强袭的投	74
	晕击头槌	70
隆	普通投	24
阴	普通投	18
	前方转身	31
达德利	普通投	20
内克罗	普通投	26
	毒蛇牙（轻）	122～66（范围）
	（中）	130～74（范围）
	（重）	138～82（范围）
	冲击之舞	71
雨果	普通投	32
	月球重压（轻）	59
	（中）	53
	（重）	47
	击落骨碎（轻）	前方：21 上下：71～122
	（中）	前方：38 上下：75～110
	（重）	前方：29 上下：76～117
	极端投掷	38
	肉弹挤压	34
	十亿超重压	70
	百万吨压迫	前方：50 上下：60～133
豪鬼	普通投	24
	百鬼袭·百鬼豪碎	17
	瞬狱杀	12
息吹	普通投	16
	空中投	前方 12 上下 44～67
	雷打（轻）	39～41（移动）
	（中）	43～47（移动）
	（重）	48～55（移动）
	铠通	32
埃琳娜	普通投	22
奥罗	普通投	25
	空中投	前方 19 上下 62～91
	仁王力	79
	鬼神力（轻）	40
	（中）	52
	（重）	66
	（仁王力指令）	76
	鬼神力（空中）	前方 42 上下 72～94
	鬼神槌	66
阳	普通投	18
	前方转身	31
肯	普通投	24
肖恩	普通投	20
犹利安	普通投	26
春丽	普通投	26
	空中投	前方：14 上下：53～89
诚	普通投	20
	吊喉轮·唐草（轻）	39
	（中）	43
	（重）	47
Q	普通投	24
	捕获及痛恨打击（轻）	85
	（中）	87
	（重）	89
	爆发伴随打击或捕获	56
12号	普通投	22
雷米	普通投	24



角色	代表技	备注
春丽	→+HK	指令完成即为空中判定，对抗地上投效果极佳。
诚	→+HK	3帧后具回避效果，但不能对付持续时间长的投技。
诚	暴土佐波碎	1帧后空中判定，但被防御后会有很大破绽，慎用！
雷米	冰冷苍白	1帧后离地，打击投技失败动作的性能优良。
亚历克斯	站立HK	4帧后具回避效果，与距离较短的闪光斩性能类似。
亚历克斯	晕击头槌	判定发生较迟，但回避效果好，指令应用LP输入。
息吹	轻orEX飞燕	轻4帧、EX 5帧后出现空中判定，可取消SA霞朱雀。
埃琳娜	←+HK	使用时身体后撤，4帧后回避效果出现。
内克罗	←+HP	3帧时屈身回避，命中可追打，密着状态回避可能会失败。
奥罗	人柱渡	1帧后离地，判定出现不快，但针对投技失败动作尚可。
达德利	轻短摆突击	2帧时自身后撤，命中时可取消任意SA，颇为实用。
犹利安	站立HK	3帧后投技回避，另外危险头突(2帧)也有此效果。
豪鬼	→+MP	4帧后对投技处于无敌状态，雨果的两圈投另当别论。
豪鬼	百鬼袭	1帧后离地，之后有多种派生打击投技失败动作。

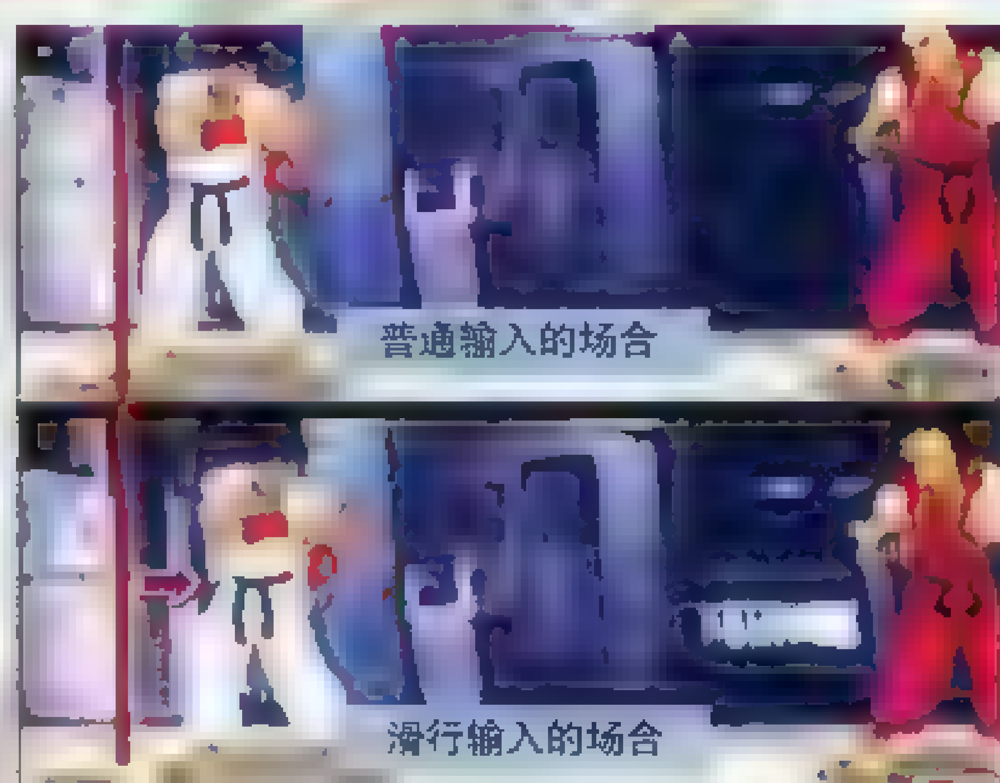


▲春丽的→+HK发生快，判定大，安全系数高，极适合投技的压制。　▲达德利的轻短摆突击被防无破绽，命中接超杀，可谓对投必杀技中的王者！

③投技失败动作的避免。具体操作是在对手有可能使用普通投或预先拆投的场合，输入蹲下LP+LK，此时的投技失败动作会变成蹲下LP。如果对手使用投技，则拆投发生，如果使用其他技巧如投技回避技，有可能将其破解。即使没能破解，蹲下LP的收招很快，也可及时防御。这其实是一种偏向防御的技巧，基本上防弃了投对手的机会，但赢得了更大的安全性，也有机会转守为攻。不过，如果对手预判后使用BLOCKING，那还是能破解的，因此失败动作避免法也并非绝对安全。投与拆之间的对抗至今仍在继续……

PART 3 滑行输入的运用

上期的Gamehalo中介绍的滑行输入法不知道大家还有没有印象。滑行输入法有些类似于"挥空取消"，运用在投技方面还是有一定实用性的。具体操作是在特定的普通技出招1帧后(判定未发生)使用投技，其效果是可以增加投技的有效距离。以隆为例，站立普通投与"→+MP后1帧输入LP+LK"的位置变化如图所示，这个距离还是不小的哦。



比如说对手防御了MK攻击后弹开，照说普通投需要向前走一小段后才能进入有效距离，但滑行输入投技却可以瞬间接近对手，令投技命中，可起到出其不意的效果。只是滑行输入的帧数要求严格，是一项难度较高的技巧，需要一些练习才能掌握。而且运用到实战中也需要一个过程。另外，一些指令投也可以使用滑行输入增加距离，有机会再为大家介绍。

适合滑行投技的招式

角色	招式	角色	招式
春丽	远MK、近HK	肖恩	远HP、远HK、→+MK
诚	→+MP、→+MK	息吹	远MP、近MK、远MK、HK
Q	MP、←+MP	埃琳娜	MP、HK、→+MK
12号	远MP、HP	达德利	MK、→+MP、→+MK、→+HK
雷米	远MP、近MK、远HK、←+MK	奥罗	→+MP、HP、HK
亚历克斯	MP、近MK、→+HP	内克罗	MP、←+MK、←+HK
隆	→+MP	雨果	MK
阴	→+MK	犹利安	→+MP、→+MK
阳	近MP、远HP、远HK、→+MK	豪鬼	→+MP
肯	MK、HK、←+MK	吉尔	→+MK

受身详解与起身攻防

PART 1 受身适用的范围

在刚才的投技运用中我们已经说到，投技可以起到先手压制的作用，这其实已经涉及到我们现在要讲的起身攻防了。在讨论这方面的内容之前，有必要先了解一下《SF3.3》中倒地的种类，这与系统关键词"受身"(QUICK STANDING)的关系密不可分。《SF3.3》中的倒地动作十分丰富，使用有击倒效果的普通技、必杀技或投技命中对手，都会有或多或少的差别。由于受身的具体操作是在背部着地瞬间按方向↓，根据倒地动作不同，受身指令的输入时间也会有一些差异，这是值得注意的地方。比如诚的→和←普通投虽然动作差不多，但实际上受身的输入时机是有细微差别的。幸好受身操作的有效时间有5帧，要求不算太严格，而且遵照着地瞬间输入指令的原则，基本上成功率不会低。



说到种类，其实还可以根据受身特性，分为"可受身倒地"和"不可受身倒地"。不可受身的招式在游戏中并不占多数，除了被超杀命中不可受身之外，一些不能BLOCKING的打击技(如奥罗的仁王力、息吹的雷打等)也无法受身。另外，向下敲砸型的必杀技中有一部分也不能受身(如亚历克斯的空降踏碎等)。除此之外，被其他倒地型招式命中均可以受身，其适用范围还是比较广的。

PART 2 受身的优点与缺点

角色起身动作时间表

①使用受身的场合
②通常起身的场合
※单位：帧(1/60秒)

角色名	①	②	差额
阳	41	57	16
阴	41	60	19
诚	43	71	28
达德利	45	55	10
Q	46	72	26
雷米	47	67	20
肯	48	75	27
12号	49	59	10
亚历克斯	49	67	18
埃琳娜	50	64	14
豪鬼	50	77	27
隆	50	77	27
肖恩	50	77	27
奥罗	52	71	19
内克罗	53	59	6
息吹	53	68	15
雨果	54	69	15
犹利安	56	76	20
春丽	61	88	27

在谈及受身的优点之前，请先看一下"角色起身动作时间表"。不难看出，不同角色的起身时间以及受身所能缩短的起身时间均有所不同。普遍缩短的十几二十帧起身时间对于《SF3.3》这样一个操作精确到1帧的游戏来说已经足可影响战局的发展了。

由于缩短了起身时间，受身可以一定程度避免对手对起身的连续压制，而且在被一些硬直时间长的招式命中后及时使用受身，(如隆、肯类角色的背负投及一些足系技)反而可以拥有优势帧数，从守势转为攻势，化被动为主动。这里有一个比较有趣的例子(参照下页图示)，在亚历克斯的必杀技回旋D.D.T命中之后硬直很长，如使用受身，春丽会有4帧的优势，诚会有2帧的优势，利用这一点，前者可以用超杀气功掌或凤翼扇反击，后击则可以用正中线五段突反击。另外，不少角色都拥有一些近距离起始的强力连续技，或是对起身有强力压制效果的招式，对抗他们时应该有尽量使用受身的意识。

受身虽然降低了被对手压制的可能性，但也存在着一些缺点。首先，受身的效果是加速起身，但同时也使自己具有被攻击判定的时间增加，如果对方使用的倒地型招式硬直时间并不长，那使用受身还是会面临二择甚至多择。要是对手的目的是攻击气绝槽，(比如诚这样的角色，本次Gamehalo收录的斗剧比赛就是很好的说明)那么普通倒地还可以赢得少量回

复气绝槽的时间。其次，在版边时，因为角色之间的逆向优先顺序有所不同，版边受身必定贴在最后方的位置，只要对手使用的角色版边逆向等级较高，那么防御其攻击的难度也会比较大。而最重要的是随着实战技能的发展，专门狙击受身的“里回”技巧的诞生使某些角色在一些场合下的受身反而变得更危险，这也就是我们在下一节中要讲的。



▲春丽被回旋D.D.T击中后快速受身，立即使用超杀，反击便可得手。不过用气功掌相对会比较容易，用凤翼扇和诚的正中线五段突反击虽然成立，但难度极高！

PART 3 里回的构造与对策

角色受身翻滚时处于无敌状态，而且实际的厚度要比肉眼看到的更薄。这个特性造成了一些移动速度较快，且小幅离地腾空的技巧可以通过受身角色，到达其背面的特殊现象，而这种现象也就是所谓“里回”技巧的基础。当然，这个现象的限定条件也很多，在使用倒地距离近、硬直时间短的技巧令对手倒地后，以密着状态前冲，且前冲距离超过对手受身翻滚的距离时，里回现象才有可能发生，而角色的普通起身与受身之间的时间差比较小，里回的成功率也会更高。在画面中央时，要满足这样的条件是比较困难的，对受身距离短或时间慢的角色（12号、阴、阳、息吹、内克罗和达德利）才有可能成功。如果是在版边，因为受身翻滚不再有移动距离，所以也就拥有了不同的可能性。不过在达成里回的条件方面与画面中央时有些不同，角色的体型会成为关键，限定角色为12号、亚历克斯、内克罗、埃琳娜、达德利、雨果和犹利安。

里回的效果与逆向有些相似，可以造成对手防御方向的混乱，以此来痛击对手。不过因为里回是与受身有关的，因此其对策就显得相当简单，那就是不使用受身。当然，这个“不使用”也是有前提的，就是在自己倒下着地前判断对手是否有使用里回技的倾向，然后才对是否使用受身作出判断，由于时间非常短，所以判断失误还是比较常见的。如果对手不使用里回，那么普通起身被压制的可能性也很大。因此，对于上级者来说，依然可以积极使用受身，将里回看做是逆向攻击的一种，进行准确地防御或BLOCKING判断，这应该是对抗里回技巧的上上策。另外，由于回里技有角色方面的限制，所以牢记限定角色也是非常重要的。（使用隆、肯的玩家就不用劳心费神对付里回技了，呵呵！）



▲犹利安在画面中央对受身翻滚距离较短的达德利使用危险头突结尾的连续技，之后快速前冲。达德利受身，里回成立，犹利安出现在他的背面。

PART 4 起身攻防浅析

讨论了这么多关于受身的内容，其实也只是说了“起身攻防”技巧中相当小的一部分内容。在2D格斗游戏中，起身攻防的重要性是不言而喻的，而在《SF3.3》这样一个注重攻防节奏的作品中，进攻侧的压制和起身侧的反压制在对战过程中几乎可以说是不断进行着的。格斗游戏中“二择”的概念玩家应该不陌生。以双方均衡状态下为例，先攻方选择中段技或下段技、守方选择上段防御或下段防御都是一种“二择”，如果守方防御成功，转守为攻，那么原先的攻方就要面临“逆二择”。但在起身攻防中，可选择的手段会更加丰富。

从压制方来讲，可以选择近身强判定技抑制对手起身反击；重下段攻击角度令对手倒地，或使用以下段技起始的连续技；利用2D格斗优先防下段的普遍心理使用中段技突袭；使用防御不能的投技或不能BLOCKING的招式；对特定角色跳跃打逆向或前冲制造里回……虽然选项很多，感觉压制方的优势十分明显，但事实上，因为角色速度、招式硬直、对方反应、实际战况（比如对手的超杀槽多少）等原因，每次能够选择的合理化行动其实也就那么两三种。而起身方也有不少应对手段，首先是在着地前考虑是否使用受身；起身之后上段防御或下段防御是最基本的；相对的还有使用上中段BLOCKING或下段BLOCKING；对手靠近时使用发生快的普通投反击；使用具有无敌时间的EX必杀技或者超杀反压制……另外，擅长使用里回的玩家，只要前冲缓上几帧（肉眼很难分辨），就能控制出现在对手正面还是背面的，此时起身侧与面对真假逆向一样，要考虑一个防御或BLOCKING的方向问题。

起身攻防的技巧很多，需要不断练习、验证才能逐步掌握，由于攻守双方的二择和多择需要相互之间的预判、先读与猜测，需要摸索普遍规律、分析对手特点，因此实战经验就显得极为重要。当然，连续压制或反压制造成的一边倒或大逆转可能含有一些运气成分，但还是那句老话：

“幸运属于强者！”



▲对手起身时使用中段技在对战中的使用频率并不低，加再上蹲下破招系统，还可以形成一些强力的连续技，因此起身侧要格外小心。

版边逆向优先顺序 系统小知识

A	Q、雷米、阴、阳、息吹
B	春丽、诚、隆、肯、肖恩、埃琳娜、奥罗
C	豪鬼
D	亚历克斯
E	12号、内克罗
F	雨果



▲隆对豪鬼 ▲隆对肯

逆向攻击在2D格斗中是比较重要的内容，打逆向的战术在对战中会起到不小的作用。而在《SF3.3》中，由于角色的体型不同，打逆向的难易度也是有区别的。以对手在版边为例，可以把所有角色的逆向优先顺序分为A～F共6个等级。低等级的角色在版边时，高等级的角色可以将其打逆向，如果是同等级或是对等级较高的角色，在版边则不能达成逆向攻击，当然，相同角色之间也不能打逆向。举例来说，隆的逆向等级为B，高于豪鬼的C，那么在版边就可以将其打逆向，对同为B级的肯则不行。逆向等级并不难记，熟悉之后对于版边及起身攻防的战术制定会起到一定的指导作用。

气绝槽聊天 系统小知识

全角色气绝槽数据

角色	气绝槽长度	回复速度	角色	气绝槽长度	回复速度
春丽	64像素	22帧	息吹	64像素	24帧
诚	64像素	20帧	埃琳娜	64像素	22帧
Q	72像素	22帧	内克罗	64像素	23帧
12号	64像素	23帧	奥罗	72像素	24帧
雷米	56像素	21帧	肖恩	64像素	23帧
亚历克斯	72像素	23帧	达德利	72像素	22帧
阴	64像素	24帧	雨果	72像素	21帧
阳	64像素	24帧	犹利安	64像素	21帧
隆	64像素	22帧	豪鬼	56像素	23帧
肯	64像素	22帧	古尔	72像素	20帧

注：回复速度表示回复1像素气绝槽所需时间。

刚才我们提到受身对于气绝槽回复方面的影响，这里就补充说明一下关于气绝槽的一些知识。在本作中，由于气绝值是可视的，因此气绝槽也成为对手攻击的对象。像雷米、豪鬼的气绝槽非常短，因此要特别注意气绝槽的变化，而息吹、阴、阳的气绝槽虽然长度一般，但回复速度比较慢，也要有注重防御气绝槽的意识。而达德利、诚这样的角色则以攻击对手的气绝槽见长，将对成致晕后经常可以一发逆转。而隆和亚历克斯还有专攻气绝槽的超杀……总之，气绝槽的作用不可小看！

Winning Eleven® 专页

UCG WE攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗



如何获得一个理想中的巴蒂、卡尼吉亚？《WE8》的育成球员系统将这个问题巧妙地抛给了玩家——在全新的球员转生系统的辅助下，可以说每名玩家手中的球员都有着很大的差异。看来这次的大师联赛不玩个十年是看不到盛年时期的巴蒂了。现在非常渴望能够早点体验那种育成球员成功后的喜悦。阿根廷的3-3-3-1阵形temp搜索中。

《WE8》愈发能够体现足球对抗中非常重要的一环：抑制与反抑制。具备针对性的阵形调整对比赛走向的影响比较明显。所谓牵一发而动全身，《WE8》在细节动作上细微的时机调整，使得我们又得重新适应和熟悉各种技术动作。在首先开打的英超联赛中，阿森纳高歌猛进。但阿迪始终还是那句，瘸腿的立体进攻始终是无法更进一步的。

"电子竞技场"以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。Email 请发 ucg@ucg.com.cn，短信发送 DC+意见到 33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

大师联赛进行时

文 GOUKI

大师联赛交涉指南

除了交换球员之外，还有一些球员虽然并不是太有名气，但其实力足以让你在 D2 中鹤立鸡群了，你所要做的只是把他们找到，出个双方都满意的价格将其征召入队。一定要活用交涉选项中的"イ　ジ　检索"功能，GOUKI 就使用这个功能在第 D1 第一年成功签入了在皇马郁郁不得志的强力中锋莫伦特斯。总的来说，这类球员可以细分为 3 类：

1 价廉物美型

这类球员可以说是大师联赛初期的"珍宝"，既便宜又好用，年薪在 400 上下，比起自己球队中那些吃干饭拿高薪的废柴来说不知强上多少。惟一的缺点就是他们的年纪一般都在 30 岁左右，早已过了成长期，并正在步入衰退期，对于这类球员，最好的处理方式就是和他们续短约，例如只签 1 年或者 2 年。

球员
ベント
スマイファ·クリバリー
ソン·ジョング
F Johnsen
ヤロイク
Vidmar
アロンタンケリ
Guppy

2 希望之星型

这里所说的"育成型选手"指的是本身有着不错的实力，又有着巨大发展潜力的球员。他们非常年轻，而且数值上"也不难看"，培育得当极有可能成为以后球队的支柱。对于这类球员，就应该签长约，然后在适当的时候挂牌，卖个好价钱。

球员
ダガカ
バレト
Mexes
グイェ
ダンチ
チェフ
Milner
ボイノフ

3 日本球员

《WE8》中共有 60 名日本球员出场，有名的如中田、中村、小野等自然不用多说，的确是建队时的最佳选择之一。并且，其他日本球员也有着很大的成长空间以及非常低廉的价格　　均价 200（D2 第一年）。至于是否签入他们，就看玩家自己的决定了。

核心球员在交涉中的作用

大师联赛初期，特别是在五星级以上难度时，由于自己球队实力的关系，特别是在完全以默认球员为班底时，可以用"举步维艰"来形容。与其他球队进行交涉的成功率也非常小，这时，我们就需要发挥核心球员在交涉中所起的关键作用了。

在初期，难免会遇到资金短缺的问题，与其他俱乐部进行球员交换是获得强力球员的最佳路途，也就是交涉中的"トレ　ド移籍"，在默认球员当中，有相当一部分球员都属于严重地名不符实，根本不配拿那么高的工资，当进入交涉期时，就应该解聘的解聘，交换的交换，挂牌的挂牌，D2 联赛比赛任务很少，一支 18 人的球队就足够应付全部比赛了。从某种意义上来说，在 D2 第一年，"トレ　ド移籍"基本上就是为自己球队的核心球员而准备的，在这里所说的"核心球员"，指的是 1 轮联赛过后球队中评分最高的球员，使用该名球员与其他球队进行交涉将会有更高的成功率。

球员的成长与衰退

球员成长与衰退要素的引入使大师联赛变得前所未有的复杂和有趣，让每个玩家中的大师联赛都不尽相同。及时了解球员的成长类型成为了至关重要的一点，玩家可以在购入了某名球员之后通过查看他的"成长シ　ト"来了解他到底是属于哪一种类型的。总的来说，在《WE8》中球员的成长类型共分为 4 种：

1 早熟型

此类球员在 20 岁之前就基本达到了一个很高的竞技状态，并且会将这种高水平延续到运动生涯的末期。这类球员就是我们所说的"金童"，遇到这类球员千万别错过。

代表球员：阿德里亚诺、C.罗纳尔多、乔　科尔、马丁斯、鲁尼、特维斯

2 普通型

此类球员会在 26 岁左右到达他们的黄金期，然后就开始慢慢衰退。他们的初期能力值也许并不理想，但只要多给他们上场机会，他们就会在适当的时候证明自己的实力。

代表球员：舍甫琴科、迪瓦约、卡努、巴拉克、米科利、永贝里、巴拉哈

3 晚熟型

此类球员往往在年近 30 时才达到他们的黄金期，育成他们需要有非常大的耐心。一般来说后卫球员都属于这样的类型，也许是因为经验对于后卫球员来说才是至关重要的。

代表球员：科库、马克斯、皮雷斯、托尔多、罗伊·基恩、利扎拉祖、绍尔

4 特殊型

此类球员非常有特点，即他们在 25 岁左右达到他们的黄金期之后就会一直保持这个状态直至退役，他们的"成长シ　ト"曲线几乎是一条直线！许多世界顶尖的球员都属于这个类型。

代表球员：内德维德、劳尔、贝克汉姆、罗伯特·卡洛斯、吉格斯、卡恩

由于隐藏球员、元老球员将会在 D2 开始后一个赛季以 17 岁的姿态出现在世界足坛，因此从某种意义上来说，有多少隐藏球员、元老球员，就有多少的育成球员。签下这类球员的方式很简单，只需要付给他们年薪即可，但这些球员的成长类型并不一样，即有像马拉多纳那样的天才，也有像巴蒂斯图塔、卡尼吉亚这样的普通型选手。事实上，你想把一名普通型选手培养成你心目中的英雄，绝对是需要"好好折腾一番"的。除了硬着头皮把他们派上场之外，还得根据他们自身的特点进行有针对性的培养，以巴蒂为例，在使用巴蒂时就要让他多在禁区外射门以及边路传中后的头球攻门，这样才能够才能增加他的射门力量以及头球技术。每轮比赛之后都会根据球员的表现（球员评分）给予能力以提高能力一般来说，只要每场比赛的评分在 6.5 分以上，就能够使能力值获得非常可观的提升！

疲劳度与伤病

进入 D1 之后玩家就会慢慢感到赛程的漫长了，这时疲劳度以及伤病就会成为一个不可回避的问题。疲劳度越高，球员受伤的机率也就越大，加之本作球员受伤的频率本来就高，所以一定要让高疲劳度的球员在适当的时候进行休整。球员受伤之后在"チ　ム情报"中可以看到该名球员所需要休战的周数。

▲连续 6 场比赛居然有 6 名球员受伤，这就是 GOUKI 不重视疲劳度所带来的恶果。

《WE8》数值与特技项详解

文 阿迪

射门精度 99

罗纳尔多

该数值越高射门时的精确度则越高，包括头球射门。

数值项

综合进攻 99

亨利

该数值包括射门、传球、盘带、意识等在内的综合进攻素质。

敏捷性 97

马丁斯

无论有球或无球状态，该数值越高选手变向的速度则越快，甚至能够做出许多细微的快速应变动作。

射门力量 99

阿德里亚诺

该数值越高，在射门力槽相对较短的情况下也能踢出快速强劲的射门。

综合防守 98

马尔蒂尼

该数值包括抢断、选位、回追、高速对抗等在内的综合防守素质。

盘带精度 98

菲戈

数值越高对球的控制则越好，能够轻易地做出细微和快速的假动作。

射门技术 97

劳尔

该数值越高，在身体姿势处于相对困难的情况下也有一定几率踢出强劲正确的射门。

身体平衡 98

维耶里

影响对抗时的身体平衡性，甚至包括头球时的身体平衡。在高速对抗中是其余技术动作的保障。

盘带速度 95

吉格斯

该数值越高，盘带冲刺的速度就越接近选手的绝对速度。

定位球精度 97

贝克汉姆

与射门和传球没有多大关系，但是在处理定位球时该数值越高，则相同的操作下误差就越小。

体能 98

马克莱莱

完成技术动作的基础，体力槽随着比赛时间的增加而逐渐减少，其减少速度的快慢与体能成反比。

短传精度 98

齐达内

关系到×和△两键的传球效果，数值越高越能在狭小的空间作出正确无比的传送，误差也越低。

弧度 98

贝克汉姆

该数值越高，射门、传球、处理定位球时经过←、→调整后有一定几率踢出美妙的弧线。

绝对速度 99

马丁斯

选手冲刺状态下所能达到的最高速度。

短传速度 92

托蒂

该数值越高，短传的速度就越快，反之则越慢。

头球 98

贾德尔

关系到头球攻门时的距离与威力，对球的落点位置判断有一定的影响，包括头球传球和射门。

加速力 99

马丁斯

该数值越高，选手到达绝对速度所需要的时间就越短。

长传精度 99

贝克汉姆

关系到○键的长传与传中的效果，数值越高球的误差则越低。

弹跳 99

I·科尔多巴

关系到争抢头球时的弹跳力，与制空权有一定关系。

反应速度 99

迪达

该数值越高，对长传、高空球或混战时弹出的球判断更准、动作反应更快。

长传速度 97

卡洛斯

该数值越高，在一定情况下会传出轨道较低但是十分快速的长传或传中球。

技术 99

巴乔

该数值越高，停球时的连贯性则越好，对于停球后下一步连接的技术动作同样影响重大。

攻击性／攻击性 98

大因扎吉

在我方球员控球时，该数值高的选手会积极地前插接应。

守门技术／ 98

卡恩

关系到扑救和接球时的正确性与判断力，同时会对将球击飞时的距离与力度有一定的影响。

逆足精度／逆足精度 8

齐达内

非利足处理球的精度，涵盖非利足控球状态下的技术动作。

心理素质／ 97

罗伊・基恩

该数值越高，在体力槽减少、运动量下降的情况仍有一定几率保证平常或超常的运动量。

团队配合／连携 95

J・萨内蒂

该数值越高的球员，在传切配合中的选位接应能力则越强。

逆足频度／逆足频度 8

罗纳尔多

该数值越高会更频繁地用非利足完成动作。在3以下的球员，则大多数情况下不会使用非利足。

发挥稳定性／安定度 8

内德维德

关系到该选手所有数值在一场比赛中的发挥，该数值越高其余数值则发挥得越为稳定。

状态安定度／安定度 8

扎门霍夫、费尔南多、埃迪逊

该数值越高的球员，绝少出现绝不调的箭头。（该三位选手均为大师联赛原创队球员）

耐伤度／耐性 C

戴斯勒

按程度高低依次分为A、B、C三阶段，与激烈对抗时的受伤几率成反比。



特技项

双足假动作／両足フェイント

奥利查

该特技对于新增的上身虚晃假动作能否使出并无影响，但对于传统的双足假动作的使用影响仍存在。

盘球者／ドリブラー

C・罗纳尔多

在CPU控制该球员的情况下，倾向于盘带突破。

平行选位／ラインポジショニング

欧文

时常活动在与对手后卫平行的一线，选择上佳的时机空切反越位突破对手整条后卫线。

点球专家／PKキッカー

皮尔洛

处理点球时，射门类数值会有相应的补正。

控球能力／ドリブルキープ

伊布拉西莫维奇

在CPU控制该球员的情况下，会灵活利用自身的技术来把握控球权。

射手／ストライカー

舍甫琴柯

影响在对手禁区内接应球时的判断力，甚至会对射门精度与射门技术的数值有所补正。

单刀球成功率／1VS1シュート

劳尔

无论对玩家或CPU控制时的球员，相同处理手法下单刀球的成功率和选择射门的方法都会增加。

定点中锋／ポストプレイヤー

范尼斯特鲁伊

作为接应后方传球反击或过渡的前场定点，同时积极向门前接应各种传球。

司令塔／司令塔

鲁伊・科斯塔

当拥有该特技的球员控球时，我方全体球员的攻击意识将上升，能促成多点前插接应的效果。

大力掷界外球／ロングスロー

里瑟

对于CPU控制下的球员则使用远距离手抛球的几率则相应提高，玩家控制时则手抛球的距离更远。

空切／飞び出し

斯科尔斯

当我方球员控球时，前锋会积极向空档区域空切或中场球员反切，但同时不会太顾及自身是否越位。

传球手／パサー

托蒂

与司令塔特技的效果类似，影响的范围专门对应前锋。

一脚触球／ダイレクトプレイ

罗纳尔迪尼奥

不停球直接射门、传球时的处理精度更高

边路选手／サイドプレイヤー

卢克

拥有该特技的选手会积极选择边路的区域活动，并且非常活跃。

盯人／マンマーク

卡纳瓦罗

在Formation中设置マンマーク后才会生效的特技，拥有该特技的球员相应盯人会更加紧迫。

低弹道长传／フィードキック

巴特兹

拥有该特技的守门员在非死球的情况下能够快速开出低轨道的长传球，便于第一时间反击。

中路选手／センタープレイヤー

斯奈德

拥有该特技的选手会积极选择中路的区域活动，并且非常活跃。

后防统帅／DF ライン统率

萨穆埃尔

该特技的效果具体体现在造越位的情况下，后卫线的动作与意识会更为协调。

点球扑救／PK キーパー

托尔多

拥有该特技的守门员在扑救点球时，相同方向的扑救范围会有所扩大。

外脚背技术／アウトサイド

埃马尔

对应相应的情况，拥有该特技的球员会使用外脚背处理包括传球、射门、停球等技术动作。

铲球／スライディング

维埃拉

拥有该特技的选手，相同情况下铲断的成功率更高。

超级扑救／1 VS 1 キーパー

[illegible]

对危急状况下的射门反应更为迅速，能够第一时间用身体的任何部位作出超级扑救。

球队编辑系统菜单详解

Gamehalo 影像收录

文 多边形

作为“《WE》系列”最吸引人的大师联赛，能够自创一支自己的球队在联赛中拼杀无疑是充满无穷魅力的。这次《WE8》的编辑系统可以说是有史以来最友善最简便的，玩家只需稍稍地熟悉菜单，再加上一点点美术天赋，就可以创造出属于自己的超级球队了，下面就将编辑界面的各个按钮进行详细的解释。另外还请玩家结合本期Gamehalo中的教学影像来练习，让我们来优雅地华丽地进行编辑吧！（笑）

层的合成

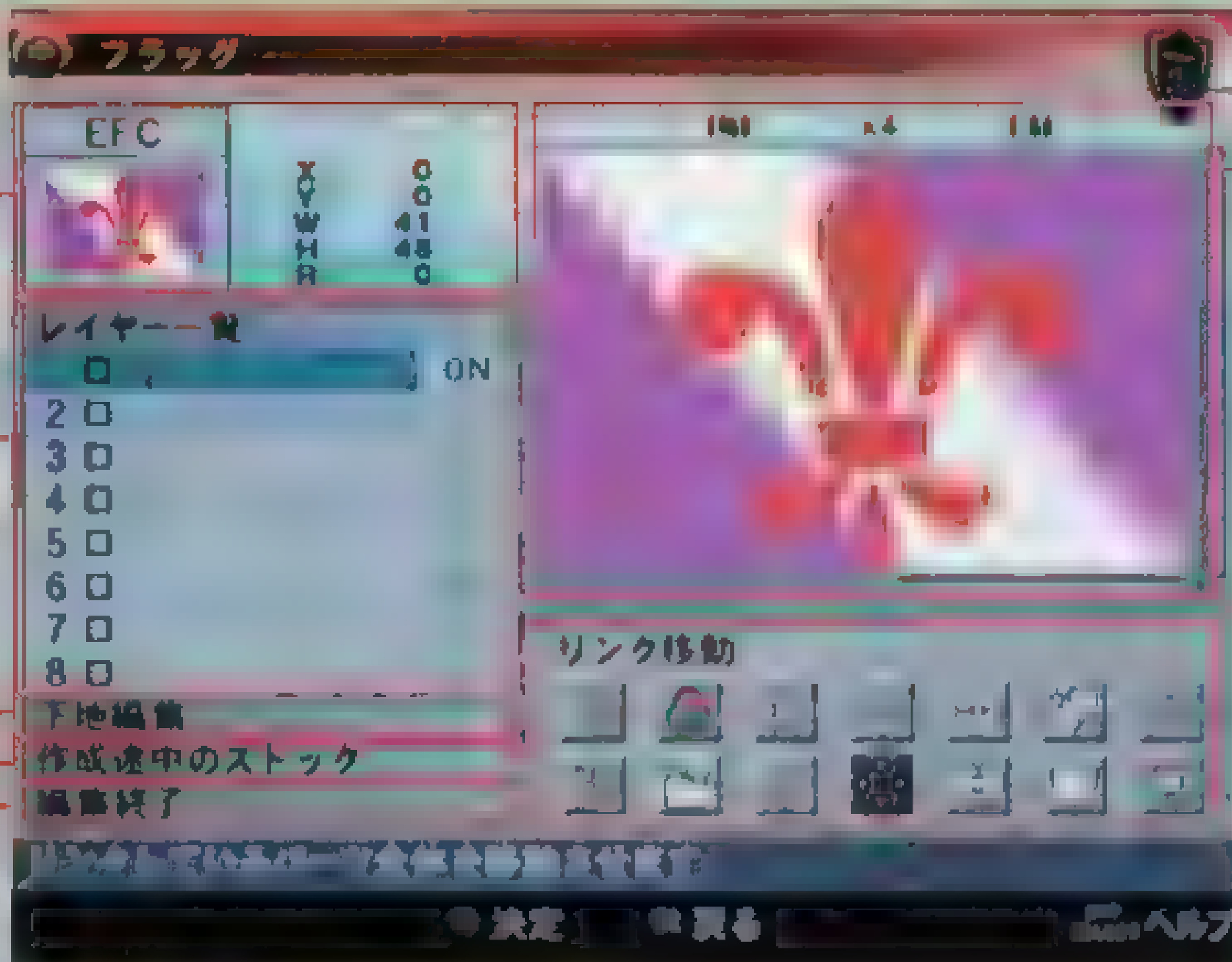
缩略图以及坐标

图层由上至下依次排列

进入象素编辑（后详）

编辑途中临时保存

结束编辑，选择保存位置



按L1和R1键来放大和缩小视图

- 部件选择：选择各种图形
- 字体选择　选择及输入文字
- 颜色选择：调整部件颜色
- 队徽选择　调入已经编辑好的队徽
- 改变尺寸：更改部件的大小尺寸
- 部件移动　移动各个部件的位置
- 部件旋转：旋转部件的形状
- 全体移动　同时移动所有部件的位置
- 上下翻转：上下180度翻转部件
- 左右翻转　左右180度翻转部件
- 层的操作：复制和移动图层
- 删除：删除当前图层
- 网格：打开网格线辅助编辑
- 背景色变更：更改背景颜色

象素编辑

缩略图以及坐标，按L2和R2改变光标移动速度

- 队旗选择：调入已经编辑好的队旗
- 网格：打开网格线辅助编辑
- 部件选择：选择各种图形
- 直线编辑：直接用两点绘出直线
- 铅笔：对象素的每个点进行编辑
- 背景色变更　更改背景颜色
- 橡皮　擦去颜色
- 刷子：大面积绘色
- 色板：选择想用的颜色
- 范围指定：划选一定范围进行编辑操作
- 上下翻转：上下180度翻转部件
- 左右翻转：左右180度翻转部件
- 部件旋转：旋转部件的形状
- 复制与粘贴：复制某块图案并粘贴
- 剪切与粘贴：剪切某块图案并粘贴
- 作成终了：完成编辑并选择位置保存



按L1和R1键来放大和缩小视图

选择画笔或者橡皮的粗细

文 胜负师

Gamehall 影像收录

SUPER BATTLE OPERA 精彩对局欣赏









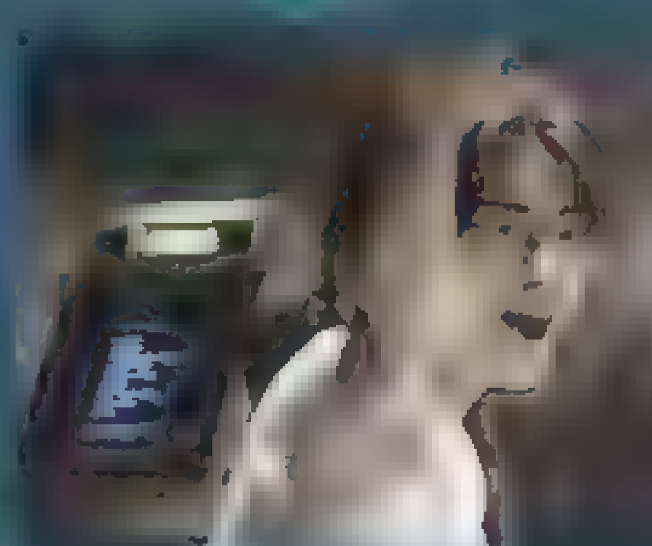
仁一记无情的中段脚结束了比赛。稳健的たけやま终于如愿以偿地赢得了冠军。

第一战 VS



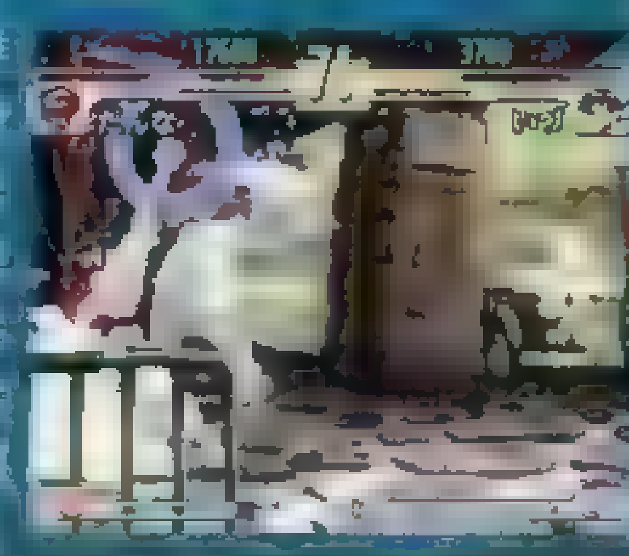
过使用空手道少女诚的达人いづ极为抢眼的表现确让人始料不及。诚的性能在《SF3.3》中相对来说位居二线，攻势强劲，稳定性不足，比较适合擅长心理战的玩家使用。人们常说比赛除了实力，还需要些运气，而第一战中好运就已经跑到了いづ一边。尽管在第一局中，诚的致晕连续技失误，结果反遭阳的EX螳螂斩连续技压制，在大好形势下输了一局，但第二局……

……向连续技中出现失误，EX螳螂斩最后一下没有使出，给了对手喘息的机会，いづ果断使用唐草，对手的七成体力被SA2（暴土佐波碎）致晕连续技完全夺去，完成了一发逆转。



第二战 だんな VS いづ

だんな使用的达德利与诚一样……



第三战 KO VS いづ

KO是《SF3.3》王者级的人物，阴的幻影阵用得可谓出神入化。不过可能是因为队友连连失利，背水一战的巨大压力使她的发挥变得很不稳定，尽管胜了第一……

……松，轻易完胜连续对方二……

……手打晕，尽管KO用幻影阵……



神游天下

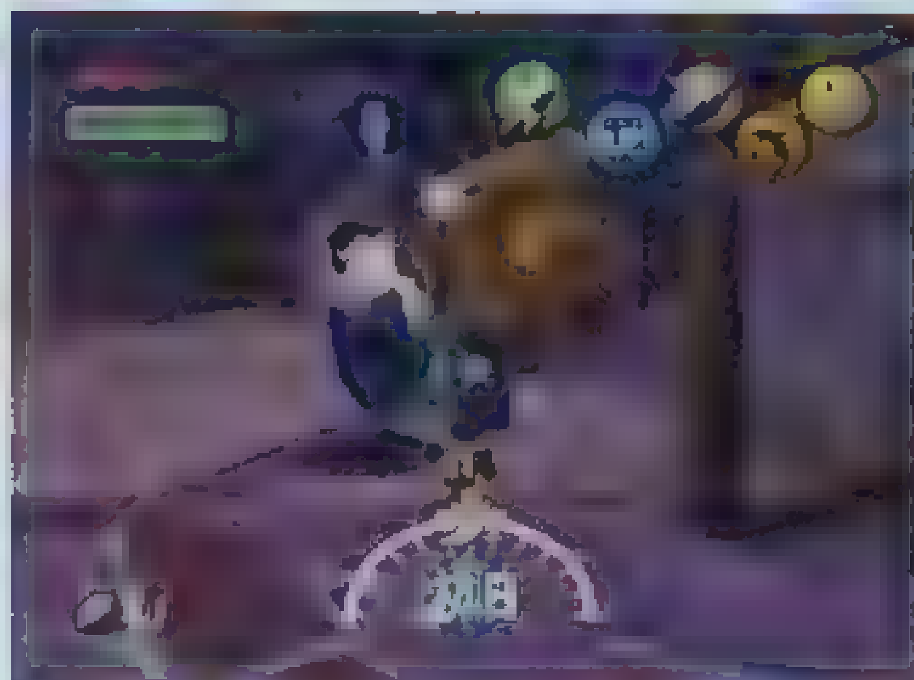
编 多边形



塞尔达传说—魔力面具

塞尔达传说－魔力面具	iQue	A・RPG
神游机 塞尔达传说－魔力面具	预定 2004 年 9 月	中国大陆版

奖项 2000 年最佳冒险游戏入围　美国十大畅销游戏



与塞尔达公主告别后，林克又踏上了探险的征途，一个神秘面具人偷走了时之笛，并把林克变成了德库矮人，林克一路追到了位于特美那平原中心的时钟镇；

而随着三天时间到来，月亮撞击地球的谣言也慢慢被证实，在面具商人的引导下，林克回复了人类的模样，并夺回了时之笛。

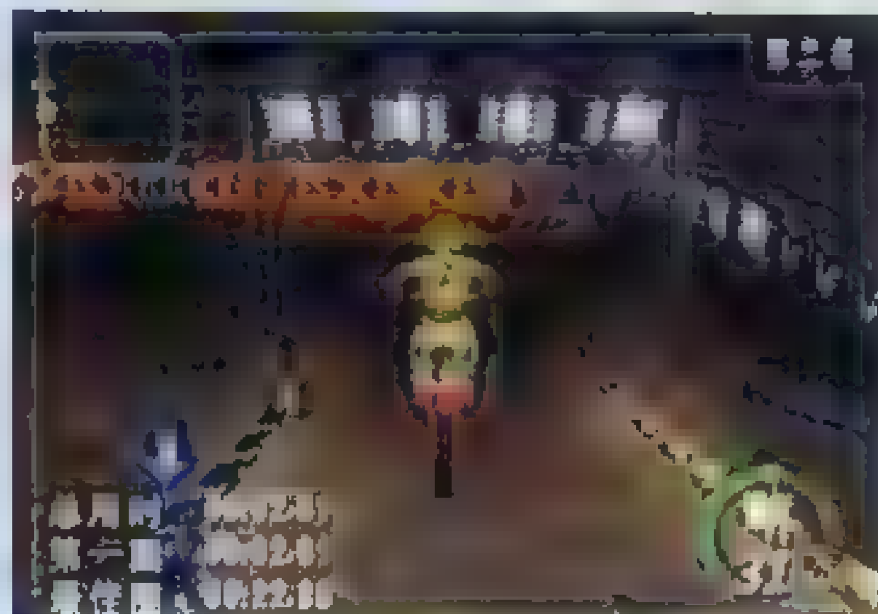
此时林克才明白幕后的指示是拥有强大邪恶魔力的马祖拉面具，然而打败它一定要借助分布在特美那平原各处的 24 面具的力量，紧接着一场与时间赛跑的拯救世界的勇者之旅开始了……

前作强大的三维立体引擎造就了更大更真实的游戏世界，颇有创意的“面具”系统让玩家能在不同环境下随机应变，真实计时系统能充分培养时间观念，丰富有趣的分支任务让游戏更加耐玩。



感受面具的魔力
体验时光的流逝

越野摩托



《越野摩托》是一款让人热血沸腾的极限竞技类游戏。

游戏中以各种风格迥异的赛道为舞台，让玩家互相比赛看谁的驾驶技术和特技动作表演更为高超。多种游戏模式和难度，可以让不同喜好的玩家都能找到适合自己的玩法。此外本作将采用画面分割的方式让玩家可以进行最多 4 人的共游对战，让玩家可以与朋友尽情地互相对战。

越野摩托是一种危险刺激的极限运动，让赛车在冲过一个个大山坡后凭借着惯性翱翔于空中，让湿热的空气中留下速度的快感，玩家驾驶着越野摩托车在崎岖的、不平的、艰难的赛道上比赛。玩家驾驶这样的摩托车可不是件容易的事情，稍微不注意就会翻车。



本游戏在同类作品中画面也属上乘，大家可以充分的享受一下各种风景，不过安全行驶才是最重要的事情！你准备好了吗，让我们来驾驶着彪悍的越野摩托，体验一下驰骋在山地林间的快感吧。







越野摩托	iQue	R.C
神游机 越野摩托	预定 2004 年 9 月	中国大陆版

免费派送！UCG读者100%获赠“神游加油套装”及多个免费正式版游戏！

抢先成为全国首批神游在线用户！

读过上期（2004年9B）杂志“游戏情报站”的朋友一定知道神游科技推出了一个名为“iQue@home神游在线”计划，现经证实，配合此计划的第一套官方周边的正式名称已经定为“神游加油套装（i Link）”，有了这一套设备，玩家足不出户就可以直接在网上下载到精彩好玩的全中文神游游戏，等于把神游加油站搬到了自己家里，真是太方便了！

很多读者在看到这个消息后纷纷来信询问在何处购买“神游加油套装”，而现在，神游科技为了答谢众多玩家的厚爱，决定免费向《游戏机实用技术》的读者无偿赠送这套网络周边！注意喽：只要你是我们杂志的忠实读者，只要你购买了神游机，只要你家中有连上互联网的电脑可以使用这套设备，你就可以向神游科技申请此套装，体验在家购买游戏的快感。不仅如此，所有获得套装的读者还可以同时得到额外赠送的多个正式版游戏！

请您选择最方便的方式参与：

1. **邮寄：**照实填写好如下表格，连同您的身份证复印件寄往下面的地址，并在信封正面注明“UCG忠实读者”以及“申请神游加油套装”字样

邮寄地址：江苏省苏州市机场路328号国际科技园B–203
神游科技（中国）有限公司　客户服务中心
邮政编码：215021

2. **传真：**照实填写好如下表格，连同您的身份证复印件，传真至0512 62882980客户服务中心

3. **E–Mail：**照实填写好如下表格，连同您的身份证复印件扫描后Mail至iQue@iQue.com

注意事项

请您认真回答下面的问题，神游公司首先将确认您具备以下必要条件，随后你就能够一次性获得神游加油套装和多个免费神游游戏。

* 您已经拥有神游机。

* 使用“神游加油套装”前，必须通过神游加油站将您的神游机升级到最新版操作系统和界面。

小提示：目前已经有加油站分布的城市为：广州、上海、北京、南京、合肥、杭州、金华、成都、郑州，升级方法很简单，请将神游卡插入神游加油站，大约30秒即完成自动升级，神游机的iOS可升级功能实在是既实用又强大啊！

* 所有免费获得加油套装的读者有义务在使用套装后登陆神游科技官方网站www.iQue.com填写《体验回馈表》，提供体验结果。

* 此免费发放活动报名截止日为2004年9月20日，请务必在此之前提交申请，派发时间请留意神游科技官方网站以及《游戏机实用技术》杂志“神游天下”栏目近期通告。

“神游加油套装”申请表格

请填写您的神游机序列号　：

____

（序列号可以在您的保修卡上查到，请务必保证填写正确，领取时需要核对您的保修卡）

请根据您的实际情况，回答以下问题：

您的上网方式是：

☐ADSL　☐LAN　☐有线通　☐网吧
☐拨号　☐不知道

您的电脑基本配置是：

CPU：☐奔腾3　☐奔腾4　☐赛扬　☐其他
内存：☐128M以下　☐128M　☐256M　☐512M
☐512M以上
硬盘：☐40G以下　☐40G　☐60G　☐80G
☐80G以上

您的电脑操作系统是：

☐win95　☐win98　☐winME　☐win2000
☐winXP　☐不清楚

您的电脑IE浏览器版本是：

☐5.0　☐5.5　☐6.0　☐不清楚

请填写您的个人信息：

俱乐部成员，请填写您的用户名：______________

非俱乐部成员，请填写：

您的姓名：______________

您的地址：______________

您的电话：区号______ 电话号码______________

您的电邮：__________@______________

据悉，“神游在线”是一个非常庞大的、有着长远规划的大型商业计划，而“神游加油套装”周边的推出仅仅是此计划的第一步，还有更多的秘密等待进一步的公布。

同时，本刊将第一时间对加油套装进行测试，究竟我们能从这个周边中看到多少“神游在线”未来计划的端倪呢？请关注本刊即将推出的详细评测。

另注：为了让更多玩家参与抽奖活动，特将9A与9B的“读纸片攻略，得神游礼品”抽奖活动延长一期，中奖名单将于10B杂志中公布，请玩家踊跃参与。

UCG读者独享特惠！别犹豫，赶紧动手吧！

自由谈
PLAYERS' FORUM

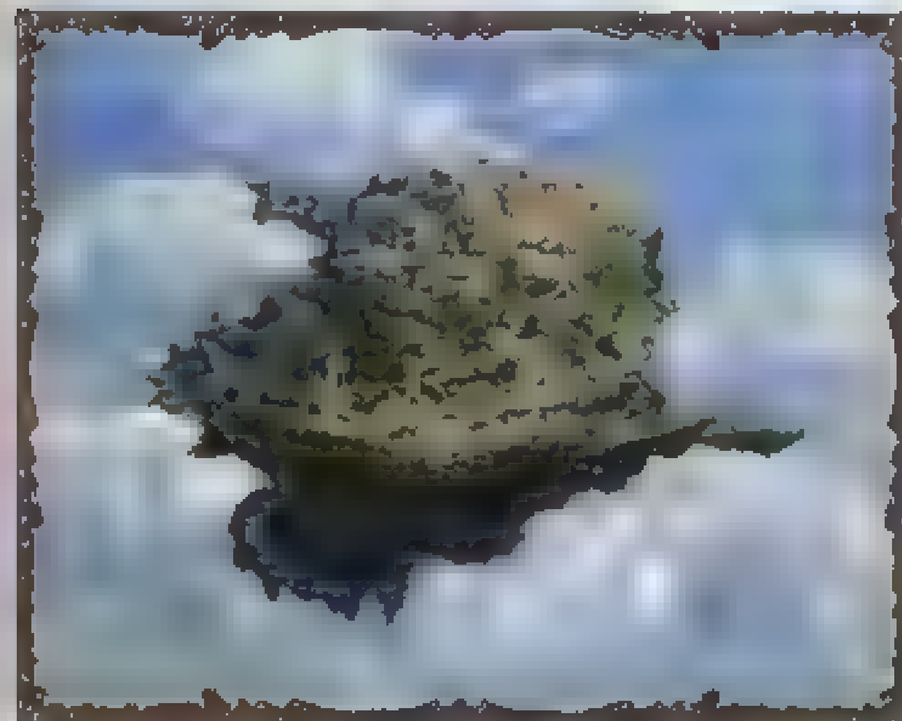
胜负师：拿到本期杂志时，职业为"同学"的玩家应该都开学了吧，火热假期里是不是有不少的收获呢？自由自由谈革新计划发表以来已经收到了不少玩家的意见，在这里小胜非常感谢大家。不过最让我喜闻乐见的自由谈稿件却依然没有丰富的趋势，也请各位加油哦！这次来自由谈秀一下的有两位玩家，Leny会为大家评析一款优秀的NGC作品《霸天开拓史》，（内含少量剧情，如有人想自己了解，请跳过【】号内部分）而Xat会带来他关于《宇宙巡航机Ⅴ》的轮回哲学，敬请观赏。

Final Fantasy of GameCube

文 Leny

BATEN KAITOS
バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

2003年末圣诞商战，NGC有《马里奥赛车 双重冲击！！》、《口袋妖怪竞技场》，PS2也有《GT赛车4序幕版》、《生化危机 逃出生天》……大作纷呈之下，似乎有一款RPG被人们所遗忘。被遗忘的理由很多，一是没有什么大名气的原创作品，二是游戏比较特别的战斗方式有悖于传统观念，三恐怕也是游戏商Namco分散了太多的注意力于其他的游戏以至于削弱了本作的宣传，大家惟一能记住的，恐怕也只是Namco当初夸下销量50万的海口了吧。说到这里，很多人都能猜出这个游戏是什么了。没错，就是NGC为数不多的RPG作品《BATEN KAITOS》，可以直译作"鲸腹"，当然也有一个很好听的音译《霸天开拓史》(以下简称为《BK》)。



《BK》的制作阵容可谓空前庞大。首先负责整个游戏制作的MonolithSoft曾以一部充满科幻、宗教、历史、人性与玄学的神作《异度传说》享誉业界，担当编剧的加藤正人和导演本根康之正是当年在任天堂撮合下造就的Square与Enix制作SFC梦幻RPG《超时空之钥》的剧本人员，OP CG更是请到代表日本技术力的ROBOT公司负责。ROBOT的名字可能有人不熟悉，但一提起它制作的PS2"《鬼武者》系列"CG大家一定会由衷赞叹。音乐方面的制作者是樱庭统，无论是PS的《女神侧身像》、GBA的《黄金太阳》还是NGC的《仙乐传说》，都是相当出色。协力公司Tri Crescendo虽然只是一家不起眼的小公司，但自从1999年建社以来，所接手的三个游戏都是实力的象征：《星之海洋GB》、《星之海洋3》及《BK》。（有消息称该公司实为Tri Ace的分离公司）

"BATEN KAITOS"这个名字非常特别，笔者特别翻阅天文学词典才找到其来由。这实际上是秋季星空鲸鱼座的一颗星，符号为"ζ"，位置于鲸鱼的腹部。鲸鱼座是全天88个星座仅次于长蛇座、室女座和大熊座的第四大星座，拉丁文是Cetus，位于赤道。秋天的星空亮星较少，是四季星空中最寂寞的季节。但以飞马座的中心形成的秋季四边形所展开的王族星座却鲜为人知，对于鲸鱼座的了解也能更深刻地了解"BATEN KAITOS"的真正意义。传说古代埃塞俄比亚的王后常自夸自己的女儿比最漂亮的海神的女儿还要漂亮，言语激怒了海神，于是派一条鲸鱼怪兴风作浪骚扰埃塞俄比亚。国王得到神的启示，将自己的女儿用铁链锁在海边的岩石上以供奉给鲸鱼怪。正当鲸鱼怪咆哮着要吃掉公主的时候，骑着飞马、腰间系着美杜沙头的英雄珀修斯赶到，用美杜沙的头照射鲸鱼怪把它石化了，成功地救出了公主，也完成了自己的试练。从此，秋季的夜空中，国王、王后、公主分别成为了仙王座、仙后座和仙女座，英雄和他的飞马成为了英仙座和飞马座，而那只兴风作浪的鲸鱼怪就成了我们要说的鲸鱼座。

鲸鱼座代表的是邪恶和力量，它的长相近似于黄道12个星座中的摩羯座，是狮子头和鱼身的结合体。它是海的霸王，同时也是新王朝的象征。在游戏的最后，空中大陆全部重新回归于大地，而鲸鱼的再生正是说明了一个新纪元的开始。整个游戏围绕的正是人们抗争于邪恶势力而取得最终的胜利，与鲸鱼座本身的神话有异曲同工之巧。

还有一个非官方的说法称故事发生在鲸鱼座那颗ζ星，但2003年美国科学家曾用多种勘测手段说明鲸鱼座的环境情况不太可能有生命的迹象，而且鲸鱼座周围的星云星系并不多，也无法推测新星变化。当然，《BK》毕竟只是一个游戏，如果制作者将游戏的舞台遐想于鲸鱼座，也绝不排除那里确实可以发生精彩的故事。

之所以说《BK》优秀，是因为它身上的闪光点太多太多，无论是创意还是制作在近几年的游戏作品来看都是屈指可数的。游戏非常大胆地把视角由我们习惯的玩家就是主人公(代入关系)，变成了玩家只是与主角们一同旅行的精灵(旁观者身分)。精灵是无形的，却时刻在影响着主角们的行为。这样的构思在电影界曾经运用过，就是一部电影可能有许多种的分支和结局，而当电影进行到分支的时候，由电影院内的观众进行选择，决定主角们何去何从。这样的构思应用到游戏中的最大影响就是，玩家无法得知主角内心的想法，更不可能知道主角以前发生的事情或主角这次旅行的真正目的。游戏最开始就是玩家扮演的精灵同主角相遇，一切的一切只有在最终解开真相后，玩家才会有种恍然大悟和往日依依重现的感想。【[illegible]】总之整个游戏剧情非常精彩，事件一环扣一环，倒叙与插须的手法并用，给人一种许多个不相干的点在一起组成了完整线条的感动。

卡片战斗是游戏的一个很大的特色，不过当年也正是这样的宣传使得很多玩家对卡片系统敬而远之。实际上，《BK》的卡片系统自成一格，绝不像《卡片召唤师》或《游戏王》OCG那样有着繁琐而复杂的规则。利用卡片来战斗的角色们在菜单中完成卡片使用的选择，（随等级不同可放入卡片队DECK的卡片数也不同，从20枚到60枚不等）然后进入战斗画面便能抽取选好的卡片对敌人进行攻击或防御。这样卡片的组合分成了很多个COMBO，在战斗中玩家可以使用多个COMBO，随等级的增加最后多到可以一回合9次行动(即9个COMBO)。但并不是所有的卡片都对应COMBO1，后期许多大魔法和必杀技更是要求COMBO7以后才能发动，这样玩家对自己的卡片堆如何排放卡片就成了战斗一大关键。COMBO1的威力小，却是战斗开始行动时必要的起始条件卡，一旦中间断开本回合就无法再行动，而COMBO1、COMBO2、COMBO3、COMBO2、COMBO2……这样连到大魔法发动的时候，华丽的效果和非凡的攻击力往往让玩家有极大的满足。加上限制时间的思考，整个卡片系统其实已经变得非常近似于《FF》的ATB战斗(Real Time Battle)，让你在战



斗的时候也大汗淋漓，哪怕电话来了都不敢接听，否则就只有GAMEOVER的份了。(笑)说白了，《BK》的卡片就是把往常RPG中人们习惯的攻击、防御、逃跑和道具等多种指令全部换成了卡片来表示，从某种程度上来说反而更易于让人们接受这样的战斗方式。

玩过这么多RPG，《BK》的迷宫系统是最让笔者欣赏的。并不是说《BK》的迷宫设计得如何巧妙，也不是说解谜的成就感如何让人满足，更不是说迷宫的景色多么让人陶醉。作为一款RPG而言，《BK》的迷宫绝对是创意十足的。它最大的创意在于每一个迷宫都有完全符合自己的特色。例如幻之城的镜迷宫，画面被分割成的十多个不等分，犹如一面破碎的镜子，玩家每走一步都能在不同的小破碎面中看到自己的一个侧面。刚开始看到这个迷宫玩家绝对的超级头晕，试想一下自己站在一个满是镜子的屋子里(有光线的前提下)，看到的自己会是什么样子呢？这就是镜迷宫要表现的。再犹如不思议的庭院，空间被分为上下两个部分，在玩家改变重力的情况下时常来往与上面和下面，真的是不可思议啊！更不可思议的是，在这个庭院中，连接各庭院门楣的通道竟然就是Namco在FC时代的经典迷宫动作游戏《多鲁亚加之塔》的完全再现，收集钥匙、锄头、盔甲……FC玩家要是看到这些会不会忍不住笑出声来呢？(Namco与ChunSoft合作的PS2游戏《多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫》已经推出，有条件的玩家不妨一试。)

作为一款RPG，《BK》的收集要素丰富得让人惊异。可以毫不犹豫地说，《BK》是目前为止RPG游戏中登场人物(指所有有名有姓而非只会执行自己对话及走路职能的NPC)最多的游戏。虽然游戏的空间并非十分广阔，但人物之间千丝万缕的关联使得《BK》的世界非常丰满。最具代表性的当属古都那位委托玩家帮他完成族谱的老头，全家大大小小老老少少分散在世界各地，彼此关系更是错综复杂，而让每个人在族谱上留名条件也各不相同。笔者费劲千辛万苦完成那本族谱的时候，真有种说不上来的轻松爽快。其他还有像星座收集、动物收集……当你看着黄道12星座带着漂亮的黄道线条划过天空，满天星球仪转动呈现绝美的夜空时，你真的会由衷感叹《BK》的世界实在太美丽！



同样的美丽，音乐也是让人难以忘怀的。《BK》的音乐风格比较接近一个充满幻想色彩的世界，樱庭统结合自己善于运用的大小提琴，将节奏和环境把握得相当到位。战斗音乐与角色们的动作更是配合得刚刚好，难怪友人曾在网上说角色们就好像踩着音乐的节拍完成所有战斗动作。“光星煌向旅途终点”、“The True Mirror”、“风气的狭间”、“冥之断罪”、“天海花御堂”、“旭光贯流”、“Glittering Violet Moon”……单单是看着这些美丽的名字就已经可以想象到《BK》的音乐有多么出色。笔者最喜欢的还是八音盒格调的“风气的狭间”，结合幻一般的大陆，还有摇曳的白云，至高的享受惟有心静者得以品位！

无尽之翼与失落之海……

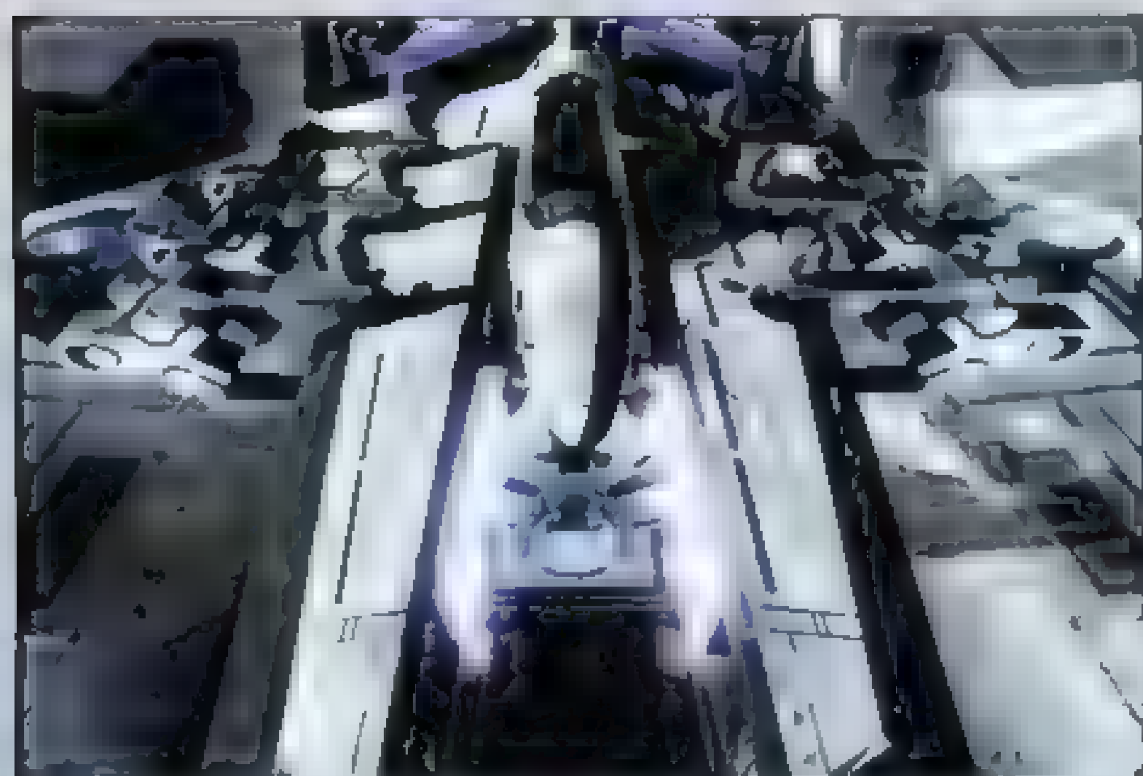
【最后回想起笔者为《BK》感动的一幕：月骗之森。笔者一直疑惑为何与女主角相遇的地方是这样奇怪的名字，但随着游戏的进行，这样的疑惑渐渐淡忘。就在我已经要忘记这座森林名字的时候，也就是尾声的时候，女主角西拉问我：“你知道为什么这座森林叫做月骗之森吗？”我心里一愣，多少回忆涌上心头……“因为‘骗’和‘魂’是一样的读音，所以这座森林真正的名字是……月光之魂寄宿的森林！”】

轮回，在宇宙间

文 Xat

又一次，我沉默了。

上一次是在玩《斑鸠》的时候。《斑鸠》带给我的震撼是我预见到的，但是这一次，我绝没有想到《宇宙巡航机V》也会带给我类似的感受。相比前次，这一次震撼或者感染都更加难言一些。看到网站论坛上偶尔浮上来的探讨该作剧情和世界观的帖子很快就在一片哄笑中不见了踪影。是的，横版射击游戏也要讲剧情吗？太累了吧。《斑鸠》？《斑鸠》是神作啊，不一样的。



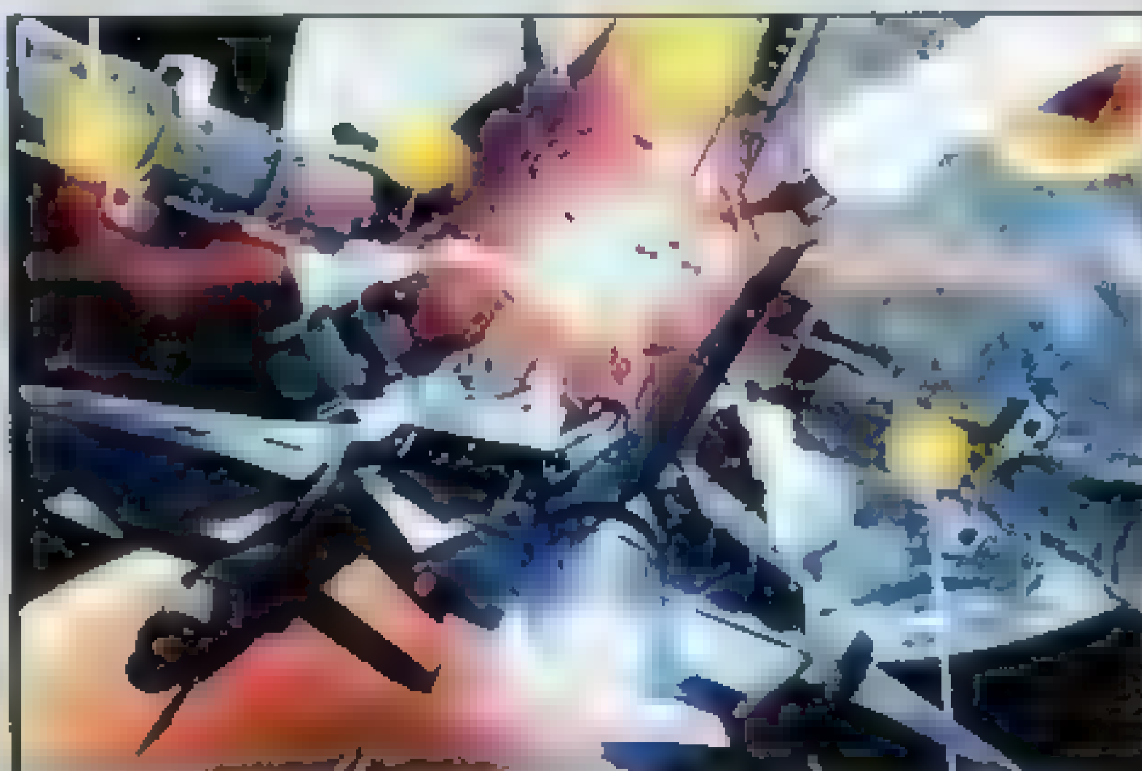
可是完成游戏的一周目之后，我在电视前僵坐了好久。脑中并没有在思考什么，就呆呆地坐着。这剧情并不新鲜，自圆其说得也有些牵强，可是我就是这样坐着，呆呆的。在一次保卫战中遇到了难以击破的敌人，于是利用时空跳转回到过去，决心以从前的自己合力干掉这难缠的家伙。和《终结者》有些雷同的剧情，只是这一次的时空跳转是要去帮助自己。一旦涉及到这样的东西，人类简单的大脑就转不了太多的弯弯。让我们先不在这解释不清的问题中挣扎。我要说的是，当看到过去的自己我还是有些感动。很傻的，或许，这也会让我感动。

同样是遇见自己，甚至只是一架形似的机体，并没有看见自己从前的面孔。但是这却和镜子里面的自己有着完全不同的感受。那架机体里是曾经的自己。我心里面联想到的场景是这样的：某一天，我看到儿时在球场上满脸汗水的自己，摸摸他的头，他笑了。

这样的联想也很傻的，不是吗？但是每个人对于曾经自己的过去，那些不管是心酸的还是辉煌的似水流年总有自己很珍贵的心情。我不愿意去认为TREASURE会利用这样一个冰冷的钢铁制造的游戏来表达这些有些暖暖的情结。我只是想说，它触到了我心里面一些很敏感的东西。

结束上面很个人的感受之后，让我们揉一揉眼睛，回到游戏本身的一些东西。这一次在Konami的巨大LOGO之下，我们甚至很难在游戏包装上找到TREASURE的字样。在游戏中我们也可以感觉得到TREASURE一些很精髓的东西都不得不向Konami做了妥协。叛逆和原创至上的TREASURE是不愿意做什么续作，也不愿意保留什么传统的。但是我们还是看到了熟悉的敌人，熟悉的能量槽，熟悉的钢铁和不明宇宙生物的对立世界观。虽然在OPTION上做出了很有新意的改革，但是整体上还是我们熟悉的“《宇宙巡航机》系列”。所以TREASURE并不能很自由地在这款游戏中表达它自己本身的观点。

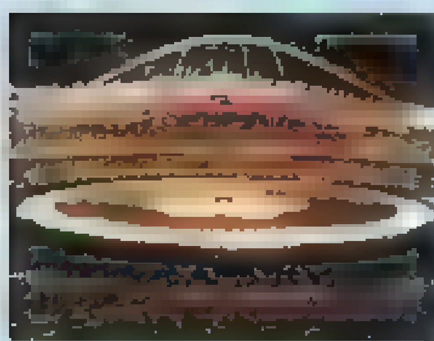
不过，我们多少还说聆听到了一些TREASURE的诉说。在这款游戏中的所藏匿的哲学观点还是很单一的。两个字：轮回。又是轮回。《斑鸠》也是一个轮回的世界。我不觉得这是TREASURE没有什么东西可以来表达，选择了这个已经被自己阐述过的话题。从世界观来看，《宇宙巡航机V》更加适合作为诉说“轮回”这一主题的载体。让我先问几个世界上没有一个人能够给出完全正确答案的问题：宇宙的尽头是什么？能够回到过去吗？人死能够复生吗？对于人来说，死亡之后的状态是怎么样的？虽然没有正确答案。但是由这些问题引起了很多的猜想，在这些猜想中，人们信奉并秉持着各自认为正确的答案。这就形成了每个人最核心的世界观和人生观。其中有一个备受争议的大名人提出：“世界是轮回的。每个人死后又会重新回到降生的那个刹那，重新去度过他的人生。虽然在这生活的过程中，他无法预见他的将来，但是这一切都是既定的，和上一个轮回中一样的。”这个人叫做尼采。虽然这个观点并不值得仔细的推敲，但是由于没有一个死人会站起来告诉生者他的答案，他是否在重新活第二遍，所以很多人也笃信尼采。



似乎把《宇宙巡航机V》放到这样一个层次上来谈论，丧失了很多的乐趣。我也并没有能够向之前谈论《斑鸠》那样将自己的观点鲜明地表达出来。但是如果你能够在完成一周目之后想到一些什么，那么我觉得你多少可以体味到一些TREASURE所要表达的东西。或许一篇没有观点的文章是很乏味的，不过我旨在希望给那些愿意多深入一些的玩家提供一点思路。

2004雅典动漫奥运会 夺冠热门预测





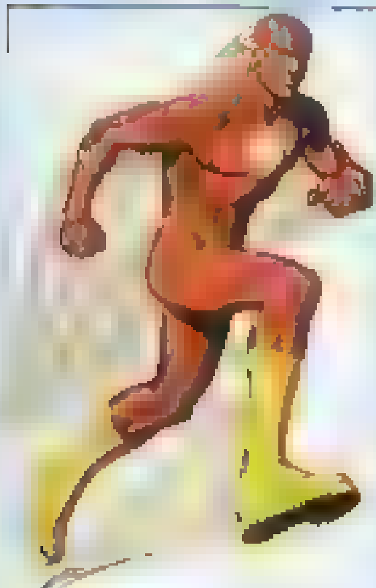
伴随着奥运会这一全球盛事在雅典成功召开，热闹的动漫界也同样没有闲着，来自全宇宙的各路奥运健儿早已在摩拳擦掌地等待着出场了。他们可都是各个项目的夺冠热门人选呀，还请大家向着“更快、更高、更强”的目标努力拼搏吧！



百米短跑

跑是人类与生俱来的基本能力，自古以来就是一种比赛形式，几乎在每个国家的史册中都有记载。

种子选手1 闪电侠



在所有来自美国漫画世界的超级英雄里，闪电侠是速度最快的一个，奔跑时的他是世界上最接近光速的男人。他能够在3秒钟内解决掉一打抢劫银行的罪犯，他可以在闲暇时自己同自己打乒乓球来解闷。虽然他曾经与超人有过一次石破天惊的星际赛跑，然而短跑却还是第一次体验，对于即将踏上跑道的他而言，如何缩短听到枪响后的反应时间才是最重要的。

预测成绩：0.01秒

种子选手2 孙悟空

不认识他的人在ACG界几乎是不存在的，神通广大的悟空自从学会了“瞬间移动”这一强力特技后，可怜的筋斗云也就光荣地下了岗。借助这一方便的技能，悟空可以自由地来到任何能察觉到气息的人身旁——譬如那次带着即将自爆的沙鲁一同瞬移到界王那里……不过，不知道悟空君有没有考虑过：如果终点线附近没人该怎么办？

预测成绩：0.0001秒

种子选手3 空条承太郎



执掌星之塔罗牌的替身使者，堪称《JOJO奇妙冒险》历代最酷的主角。集高速度、高力量、高精密度为一体的“白金之星”之实力本就远远凌驾在他人之上，而后期习得的技能“时间停止”更是无赖到让敌方杂兵只留下洗净脖子等着挨宰的份。然而埃及之旅毕竟不比动漫奥运会来得凶险，夺冠热门承太郎可大意不得呀。

预测成绩：0秒

马拉松

原为希腊的一个地名，此项目为纪念从马拉松跑到雅典城报讯后力竭而亡的士兵菲迪皮德斯而设。

种子选手1 响良牙



响良牙选手可以说是在日本全土留下最多足迹的人，有着超级路盲症的他甚至找不到任何一所普通民宅的出口，每次为了寻找与乱马的决斗地点，良牙可谓历经千辛万苦，从北海道到冲绳，从四国到九州，一路跋山涉水的他就此锻炼出了一双坚硬的脚板，纵使再远再长的路途，在他眼里都有如迈上一级台阶那样简单平常，只是大部分情况下我们不要指望他会按时抵达。

预测成绩：1个月

种子选手2 相乐左之助



相乐左之助的头脑里似乎天生就不具备导航功能，同样常常受到路盲症困扰。不过他寻找路途的方式则没有响良牙那样温和，而是属于见山开山、见河填河的那种，也正是由于这份旺盛的精力和斗志，相乐的脚力不但得以大幅提升，还学会了“二重劲”这一特技，看来有时适度的迷路也是上天的恩赐呢，不过希望他不要顺便修炼太长时间。

预测成绩：1年

种子选手3 安藤正树



如果没有风之魔装机神的高机动性，天知道他会在战场上失踪多久。正树是个乐观主义者，他认为既然地球是圆的，那么沿着道路径直前进就绝对没有迷路的理由——大不了再回到原地罢了。抱着这种让大多数人钦佩得五体投地的想法，他踏上了奥运的赛场，不过正树似乎忽略了一个小问题：比赛时是不准乘坐机体的。

预测成绩：1个世纪

游泳

远古时代，人类为适应生存环境，逐渐学会游泳。1896年游泳被列为奥运会竞赛项目。

种子选手1 路飞



幼时不慎吃下恶魔果实的他虽然获得了强力的橡胶身体，但却留下了“永远不会游泳”这一深深的遗憾。长大之后，为了组建自己的海盗团去寻找传说中的宝藏“ONE PIECE”，勇敢的小伙子毅然出海远航，丝毫不去顾忌体质的缺陷，斗志可敬可佩。为了表扬这份难得的精神，本届奥运会特邀其登场，努力呀，路飞君！

预测成绩：溺毙

种子选手2 大和圭介



在青春的日子里，伴随着种种未完成的情感，你总得需要用一些东西去证明些什么。永远是那么一副少根筋的样子，却将心里的情感隐藏在最深处。《ROUGH》的意义是什么？大和圭介为什么能够屡屡突破自我？包含了对二之宫亚美的感情，与劲敌仲西弘树的竞争，对自身成长的认识，他把这种不断完善自我的思想寄托在游泳上，从而爆发出了无与伦比的力量。

预测成绩：50秒43（100米自由式）

种子选手3 美人鱼



经“冰狼”卡伦强烈推荐，美人鱼小姐得以来到奥运会场。虽然我们不知道人鱼是否有资格参加奥运会，但相信各位评委应该会网开一面的，何况人鱼在喝下药水后鱼尾会变成双腿，也不算破例。不过D·S在这里友情提醒美人鱼小姐一点：服药时要小心某狼的偷窥呀！

预测成绩：未知

跳水

跳水起源于游泳运动的发展过程。17世纪在地中海、红海沿岸一带的港口便开始盛行从岸上或桅杆上跳入水中的活动。

种子选手1 早乙女乱马

中国是众所周知的跳水选手盛产地，而咒泉乡则是闻名遐迩的跳水景点，先后有乱马、良牙、珊璞、穆斯、潘斯特太郎等选手前仆后继地为其续写光辉篇章，使其名噪一时。作为名气最大的嘉宾，跳下女溺泉的乱马似乎或多或少有些不情愿的因素在里面，不过比赛的水池如果是那传说中能恢复体质的男溺泉，乱马是绝对会来参加的。

预测成绩：10分

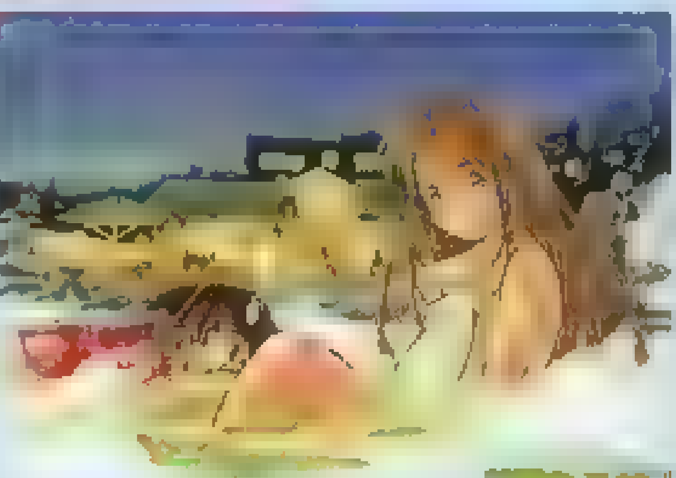
种子选手2 金田一一



拜祖父金田一耕助遗传所赐，阿一的智商高达180，这同时也使他每天除了侦破案件外依然能保持有旺盛的精力，譬如上课时口水流满书桌、偷窥女同学换装、在学校楼顶表演蹦极……虽然脚上只绑根尼龙绳的他侥幸捡回条命，但从他那标准的跳台动作里，我们依稀看到了一颗即将冉冉升起的奥运之星——哦，对不起，我有说过他智商180吗？

预测成绩：0分

种子选手3 浦岛景太郎



这个阴差阳错住进温泉女子宿舍的幸运男是世界上所有单身汉的仇敌。由于庄内的温泉浴场是露天的，因此在剧情的安排下，夜间走在二楼过道里的浦岛常常会“不小心地”撞塌围栏而掉进浴池中央，继而遭到让人羡慕的拳打脚踢，久而久之，浦岛不但有了一身横练功夫，跳水（落水）技能更是大幅UP，期待他能有良好表现。

预测成绩：-10分

体操

体操一词源于古希腊语，意为裸体技艺，与当时裸体操练有关。现代竞技体操始于18世纪的欧洲，有德国体操和瑞典体操两大流派。

种子选手1 蜘蛛侠



与其说这个每天以超过200Km/h的速度穿梭在纽约市中心的爬虫类是除暴安良的英雄，倒不如把他形容为空中的艺术体操表演者更恰当。因为在强者横行的动漫界，蜘蛛侠的实力还只能说是"未够班"呀，面对诸多可以在谈笑间毁天灭地的超级英雄们，可怜的小蜘蛛只能在身体的柔韧性上稍稍找回些安慰……

预测成绩：10分

种子选手2 九能小太刀

作为大白痴九能带刀的妹妹，蛮横独断是小太刀的一贯作风，她可以一边说着"堂堂正正地较量吧"一边实施偷袭，实在是任性到了有些无耻的地步。小太刀的体操用具里满是隐藏的暗器和催眠的药粉，与她同台竞艺的选手们可要小心了。

预测成绩：9分

种子选手3 福音二人组



为了对抗来袭的双子使徒，碇真嗣和明日香驾驶着"天鹰战士"华丽登场，转瞬依次仆街。考虑到敌人能力的特殊性，必须同时打倒敌人的二人不得不开始了团体体操的练习。末了，真嗣和明日香终于合力打倒了穷凶极恶的敌人，为小朋友们上了生动的一课，结尾处明日香的那句"真嗣你昨晚是不是偷东西吃了？（原为'你昨晚是不是想偷吻我？'）"更是堪称"《EVA》本土剪辑版"的点睛之笔。

预测成绩：8分

柔道

起源于日本，1882年日本的嘉纳治五郎将中国武术的踢、打、摔、拿以及日本的武技、柔术等技术融为一体，创立柔道。

种子选手1 鬼冢英吉

殴打教导主任、恐吓勒索他人、酒后超速飙车、偷窥猥亵美女……将本能发挥得淋漓尽致的鬼冢英吉其实力自然非同小可，当年他在湘南与龙二两人打着"鬼爆二人组"的旗号行走江湖时，就连当地最强横的黑帮团体"暴走天使"都被其消灭，绝对是本次夺冠的热门人选。顺便补充一下，他的职业似乎是教师。

预测成绩：冠军

种子选手2 新堂功太郎



实力堪与《KOF》中的"万年留级生"京叫板的"高校四年生"新堂功太郎，在一次误打误撞的情况下加入了柔道部。其拥有极强的战斗力和接近"小强"的体质，每次被麻由美揍到头顶数个大包，但只用辫子轻轻一拂就能将大包悉数扫落，不由得让人对他的体质寒一个。

预测成绩　亚军

种子选手3 樱木花道



当初学乍练的他以一记标准的肩车将湘北高校柔道部主将青田龙彦甩飞后，花道的强悍便在众多读者心目中留下了深刻的印象。等到后来的"篮球部暴力事件"发生时，花道VS铁男那场经典之战更是使其确立了打架王的稳固地位。对于樱木花道自己来说，连50次失恋的痛苦都经历了，还有什么好怕的呢？

预测成绩　顶撞裁判被罚退场

射击

射击起源于军事和狩猎活动。比赛分为手枪、步枪、移动靶和飞碟4种类型。

种子选手1 玄奘三藏

抽烟、喝啤酒、装酷是三藏的三大爱好，在《最游记》里登场的这四个帅哥将观众心目中的"取经四人组"形象彻底地扭转了180度，在MM中尤其引起了普遍尖叫。三藏的枪法虽然算不上出神入化，但那极漂亮的POSE却为其赢得了无数人气，颇有当年《英雄本色》里小马哥的遗风。

预测成绩　10环

种子选手2 霍克艾



在人气动画《钢之炼金术师》中，作为炎之炼金术师罗伊大佐不可或缺的副手，霍克艾除了时常用冷静的头脑对大佐的行动进行监督和提醒外，一手凌厉的枪法更是她最得意的本领，无论是火力压制还是在后方的掩护射击都十分让人赞叹。想到在打靶场的成绩便对她的实力严重期待啊。

预测成绩　10环

种子选手3 牧村香

虽然牧村香的超级大锤用来对付冥羽良之流根本不在话下，但面对某些突发事件时，手枪也是必备的武器之一。第一卷她甫一出场便在公交车上用"子弹乱舞"给众歹徒们来了个下马威，虽然寒羽良后来为避免出现人员伤亡而在她的枪上做了手脚，但阿香却就此练出了一手神乎其技的"跳弹"技术，只是稳定性稍有问题。

预测成绩　10环或造成观众伤亡

射箭

起源于原始社会人类的狩猎和自卫。早在旧石器时代晚期就发明了弓箭。现代射箭运动始于英国。

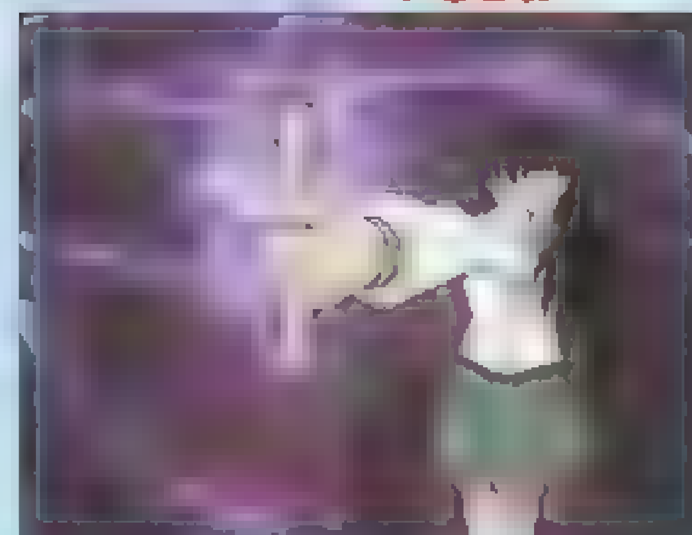
种子选手1 星矢



或许是女神的考验吧，神圣的射手座黄金圣衣每次都要等到星矢被揍得只剩半口气吊着的时候方才姗姗来迟，将死马做活马医。不一会儿，只见强悍的星矢回光返照般地站起身来拔箭便射，可见黄金圣衣之药效猛于兴奋剂也！只是这黄金箭是否会打个转儿反射回来就不得而知了。

预测成绩：靶心或自己的心脏。

种子选手2 戈薇



有着"古井、女人和狗"之别称的《犬夜叉》似乎日渐式微，但这似乎仍动摇不了高桥老师试图力挽狂澜的决心。从主角戈薇小姐的箭术日益出神入化这一事实，我们不难看出今后众人们寻找"四魂之玉"的旅程似乎只剩下无休止的战斗一途……话说回来，从目前已出现的玉的碎片来看，"四魂之玉"的本体似乎跟排球小不了多少。

预测成绩　摧毁箭靶

种子选手3 铭风

在编辑部素有"逆天"之称的小编铭风此番力压精灵王子莱格拉斯夺得一席名额，当真是逆天之极呀。不过他的形象和小莱也相差无几，姑且还请大家投他一票吧！（铭风：……"姑且"是什么意思？ —_—#）至于铭风的箭法大家绝对可以放心，据说他与奥兰多·布鲁姆师出同门，"羽箭一出手，保管命没有"正是对铭风的最佳评价。

预测成绩：观众全灭

足球

现代足球始于英国的剑桥大学，1900年成为奥运会比赛项目，但奥委会对参加条件进行了诸多限制，因此水平不高，影响也不大。

种子选手1 大空翼等



不要和我讲什么万有引力，也不要谈什么动量守恒，在《足球小将》的世界里，这些东东在比赛时都是被忽略不计的。不要问球网上为什么会突然冒出个大洞，也不要问怎么会出现带残像的假动作，如果没有这些必杀技作支撑，很难想象这支队伍能走出多远。总之，只要有大空翼还在队伍中担任队长，这支队伍征战沙场的故事就无异于一部正义必胜的电影。

预测成绩　亚军

种子选手2 高杉和也等

强健的体魄、坚韧的意志、无尽的运动量、细腻的心技术衔接、炮弹般的远射、硬朗的拦截及阅读比赛的能力，这些构成现代足球最完美的自由中场的重要因素，同时集中于一个叫高杉和也的男人身上。《我们的足球场》从1991年开始连载，可以说其中体现了不少以现实为蓝本的情节。日本足球最强的一环在于中场，这一点就算在漫画里也体现得淋漓尽致。

预测成绩：季军

种子选手3 江户川柯南等



拜阿笠博士所赐，柯南有了一双具备超级踢力的鞋子。每当遇到拒不伏法的罪犯时，这鞋子便派上了用场，通常情况下只轻轻一击即可将对方搞定。同理可证，如果柯南站在足球场上，只需踢上14次足球（包括对方3次换人），对方的半场内应该就已经没有能够继续活动的生物了。

预测成绩：冠军

篮球

篮球最初是开展于冬季和雨季的室内游戏，因游戏使用的器材主要是篮和球，故称篮球。

种子选手1 SD全明星队



所有SD迷心目中的梦幻组合，这支队伍或许在现实的奥运赛场里还远排不上名次，但在动漫界里却占据着绝对的王者地位。且不论牧绅一、赤木刚宪、泽北等超级球星带来的震撼力，仅仅是流川枫、仙道彰、藤真健司这三人的直属少女声援禁卫队便足以将对手的耳膜震破，看来即使在体育漫画界里，偶像派路线也依然是王道啊。

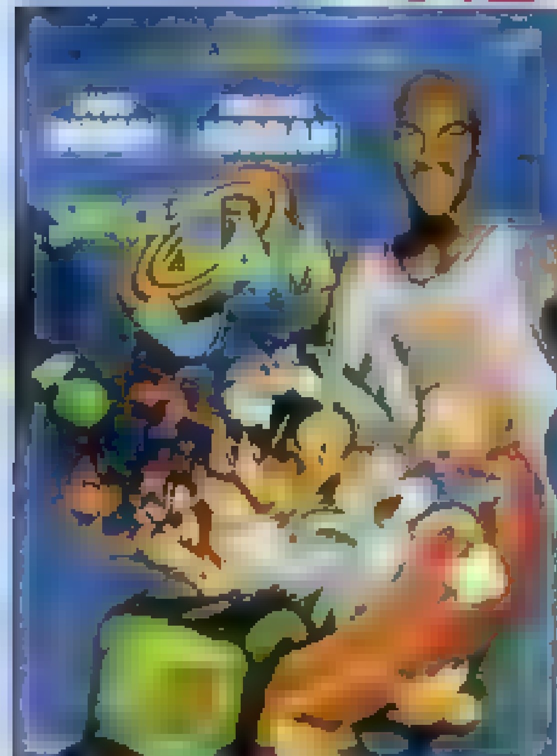
预测成绩：亚军

种子选手2 瑞穗学园篮球队

主角哀川和彦从篮球名门天童寺高校来到名不见经传的普通高校瑞穗，只为了确认自己的篮球存在价值。作为前天童寺篮球队队长兼得分王，哀川的实力绝不简单。运球突破、助攻传球、内线强打、外线远投，几乎无所不能。不过其1对1防守和抢篮板的能力似乎稍微逊色一些，可能是原著漫画《DEAR BOYS》中相关内容的篇幅太少了吧。

预测成绩：季军

种子选手3 卡通明星队



这支由兔子、小猪、鸭子、小鸟等卡通明星组成的队伍似乎除了乔丹大神本人外几乎没有几个是认真打球的，然而他们在比赛中发挥的特殊能力和棒得出奇的运气却着实令人诧异，而且打球时的笑料也因此层出不穷，如果你是他们的敌人，千万记得要绷住脸比赛，否则会笑得连球也拿不稳。

预测成绩：冠军

击剑

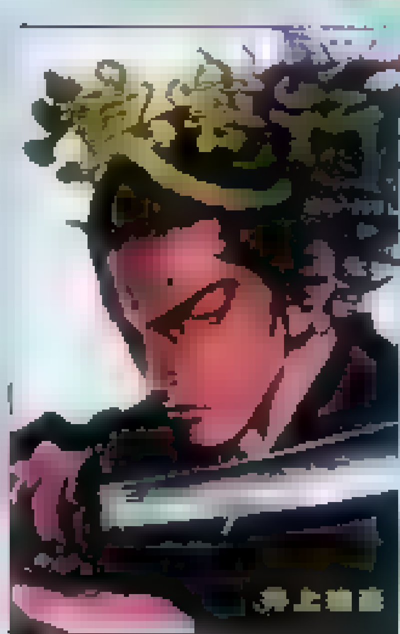
击剑运动源于欧洲，分花剑、重剑、佩剑3种，到19世纪后期，击剑才开始成为一项竞技性体育运动。

种子选手1 津

据资料显示，目前还没有人类能够硬碰硬地挡下津那柄斩龙剑的砍击，所以与他硬拼绝对是个不理智的选择——除非你觉得人生乏味。失去右眼与左手的津日以继夜地与亡灵和魔物们战斗着，忙碌到几乎没有睡眠的时间，所以，如果你想与他比剑的话只有两条路可以走：要么自杀，要么也变成魔物。

预测成绩：拒绝出席

种子选手2 宫本武藏



《浪客行》里的宫本武藏彻底地颠覆了传统的"剑圣"形象，每战都要拼尽全力不择手段的他让世人看到了剑术真实的一面，即"求生存"。随着剧情的不断深入，一个逐渐成熟起来的武藏开始活生生地出现在大家面前。很期待他即将在严流岛展开的最终决战，不过对手佐佐木小次郎君可要作好等待的觉悟呀。

预测成绩：因迟到而被取消资格

种子选手3 绯村剑心



拿着逆刃刀的他似乎是个温柔得连蚂蚁也不忍杀害的人，但若仔细琢磨一下究极秘技"天翔龙闪"那快如闪电的出招速度，别说是逆刃刀，就算手中拿的是根棍子也足以将敌人揍成生活不能自理，其隐藏的凶暴指数由此可见一斑！

预测成绩：严重伤害对手被判负

马术

现代马术运动始于欧洲。奥运会比赛项目有花样骑术、三日赛和障碍赛。

种子选手1 克劳德



作为一种便利的交通工具，陆行鸟在《FF》世界里的生活过得很是凄惨。它们要四处躲避主角一行人的追捕，否则一旦被抓到后果则可能生不如死：不但要被人乘坐上山下海，还得忍受一连串譬如赛跑、挖宝之类的虐待，最恐怖的莫过于最后还得被迫结婚生子，丝毫没有婚姻自由的权利。但愿克劳德施主能早日向善呀。

预测成绩：无成绩（陆行鸟暴走！）

种子选手2 东方不败



东方不败的尊者高达本就厉害异常，乘上爱马"风云再起"后更是如虎添翼，无论在动画还是游戏中均可称为一霸。然而与他并称四大天王的其余三个搭档（确切地说是手下）"笑傲江湖"、"狮王争霸"、"天剑绝刀"却是废物一堆，从名字到实力均白痴到极点，未免给东方老爷子凭空添了些许不快。

预测成绩：无成绩（风云再起故障）

种子选手3 太公望

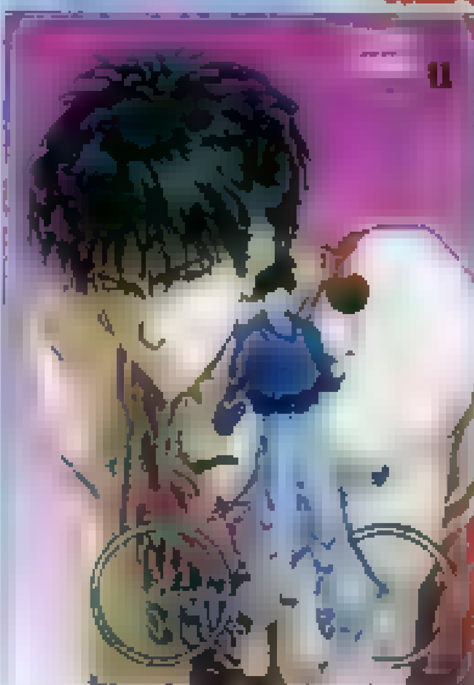
若来个"史上最卑鄙无耻的男主角选举"，太公望绝对榜上有名。虽然可爱的四不象是他最得力的助手和共同出生入死的同伴，但当最后阶段与胡喜媚一战时，这个卑鄙的家伙居然利用喜媚对四不象的喜爱，把打神鞭架在四不象脖子上威胁喜媚扔掉唯一的防具霓裳羽衣，继而上前无耻地将喜媚打哭，当场引起人神共愤。

预测成绩：无成绩（四不象叛变）

自行车

1888年英国的邓洛普（Dunlop）成功发明了充气橡胶轮胎，自行车至此基本完善。奥运会自行车比赛分场地赛、公路赛和越野赛3大类。

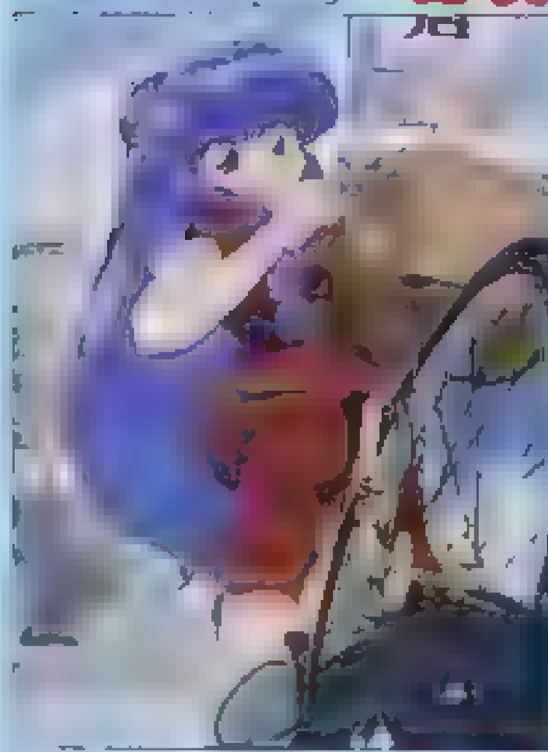
种子选手1 流川枫



曾几何时，在网络还不太普及的时候，D·S听说过《SLAM DUNK》推出续集的流言，更有传言者曰"续集中流川枫因车祸身亡"云云。其实看过原著的朋友都能一眼看穿此乃流言，以流川君几次睡眠中骑车的经验来看，假使真出了车祸，哪怕对方是新干线，身亡的也该是司机而非我家流川。

预测成绩：途中睡眠而驶出赛道

种子选手2 珊瑚



珊瑚的每次登场几乎都会以骑车的姿态出现，这固然与其送货的职业有关，但她的车技也未免太强了些，上房下河也就罢了，可是时不时地破墙而入则有些让人不寒而栗。不知有多少客人见了这等架势后下次还敢去点猫饭店的外卖呢？

预测成绩：撞毁赛道被取消资格

种子选手3 桃城武

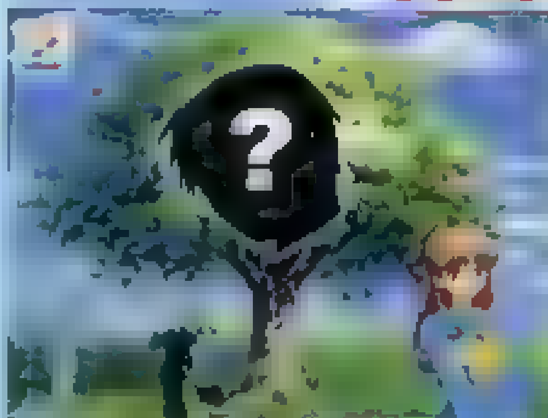
桃城不仅有强力跳跃扣杀这一绝招，他的车技也不是含糊的，只是因自己的火爆脾气而容易在路上与人口角罢了——包括龙马的父亲越前南次郎也同样不被他放在眼里。不过与其说他是急性子，倒不如形容成单细胞更恰当些，犹记得那次顺手抢辆单车去追劫匪的桃城的确气势非凡，然而后来却演变成同车主神尾的追逐战……

预测成绩：与其他选手口角被驱逐

铁人三项

起源于美国，最初仅在夏威夷和加利福尼亚流行，后逐渐在澳大利亚、新西兰、西班牙、法国、英国、日本、中国等国家广泛开展。

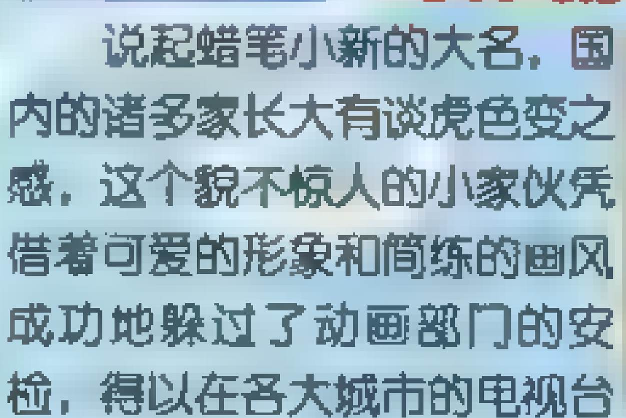
种子选手1 自创男主角



若论起全能型的选手，当然非我们玩家亲自锻炼出来的主角莫属了，其中犹以《心跳回忆》中的主角为甚，此君在后期堪称样样俱通无所不能的天才，（当然靠的是玩家的努力）无论喜爱何种运动的女孩都得被其迷倒，心甘情愿地在传说之树下挤成一团，满眼期待地等待那传说中的全能怪物……噢不，是白马王子的降临。

预测成绩：冠军

种子选手2 野原新之助



说起蜡笔小新的大名，国内的诸多家长大有谈虎色变之感，这个貌不惊人的小家伙凭借着可爱的形象和简练的画风成功地躲过了动画部门的安检，得以在各大城市的电视台肆虐了一段时间，"教唆"坏了千千万万的少年儿童。虽然这部动画不久后便同样经历了先取缔后剪辑的命运，但那无所不能的小新形象却永远留在了孩子们的心中。

预测成绩：亚军

种子选手3 漩涡鸣人



"我一定会成为火影的！"这大言不惭且几乎每两集出现一次的句子，锻造了漩涡鸣人"小强"般的生命力。想像一下，一个人可以为了像猴子那样爬上大树而日夜不眠，为了能够炼出A级忍术"螺旋丸"而把自己的身体摧残，这难道就是《火影忍者》主人公给人的"不死精神"吗？以后如果有些自称"星探"的人找你做男主角时千万要谨慎哦！说不定你比替身还痛苦！

预测成绩：季军

夜深了，动漫奥运村里渐渐平静下来，当雅典奥运会结束后，整座雅典城就会变成动漫角色的舞台。在这决战的前夜，阵阵莫名的战意与杀气似乎正悄悄弥漫开来……

互动信箱

互动通道①

互动通道②

互动通道③ DC·意见与建议 33557770

通知 因空中网的短信系统调整，自9月8日起，短信评刊不得不暂停，恢复时间请留意杂志上的通知。

如果得到读者的表扬，我们当然高兴；但是看到读者的批评，我们会更加欣喜。

读者对9A封面的意见

泉州陈华恩：我个人认为本期的封面设计得很好，用了《最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE》的图，很有吸引力，在文字方面也有点震撼的效果，整体感觉不错。

遵义金钊：本期的封面超好看，十分有吸引力，是我觉得最好看的一期了，绝赞！

兰州卢瀚：这期的封面比较清新靓丽，在大堆的书中很醒目！不过封面的文字实在太多了，看起来有些乱。

天津135****2947：封面我很是喜欢，有一种奶油的感觉，我一路上可是小心翼翼地把杂志捧回家的哦。

上海139****8805：本期封面绝赞！色彩搭配养眼，而且是我喜欢的FF！

北京冯广镇：本期的封面我不太喜欢，但此游戏很有吸引力，它像一块磁铁牢牢把我吸住……

北京135****4272：封面人物众多，给人一种杂乱的感觉，没有整体感，希望以后的封面简洁美观，谢谢！

编：9A封面吸引8B的经验教训，反思后总结了失误所在，有针对性地进行改进，恰好又有FF的美图助阵，果然赢得了读者的肯定。我们会继续探索改进的。因为有读者提到封面字过多，所以本期向大家征求意见。封面文字还是要加的，但是字数的多少可以控制，大家是否觉得字过多，还是无所谓只要整体效果好看就行？请您提出您的意见吧！

读者对9A赠品的意见

淄博冯佳：喜欢是喜欢，可是碧奇和马里奥脸上的折痕……如果你们事先折一下底部就不会这样了。

北京小新：本期赠品台历一般，主要是太软。

北京138****3077：赠品非常好，是我梦寐以求的！图案简洁，色彩鲜艳！美中不足的是在随杂志送出时，台历折叠印正好在两个人物上，我觉得要是折下面就好了。

上海李炜隽：真没想到，绝对是惊喜！这个台历让我久等了。看在马里奥的分上，谁不喜欢？

天津claire：下次再送这么可爱的赠品，请受累在封面注明"赠品超可爱，请妥善保护，以防被抢！"

编：本期的赠品由于是早就预定、很多读者来信表示期待的，并且图案是可爱的人物，所以得到了绝大多数读者的肯定。但是由于设计上还不够仔细，导致出现了不该有的折痕，令大家遗憾。这是我们的工作做得不到位，在此向大家致歉。此情况已经告之设计人员了，会吸取教训的。另外，还有不少读者来信提到用纸应该再厚一些，现在的太软。既然有了这次的教训，今后做类似赠品时我们会注意的。

读者对9A特别企划的意见

上海戴迪：本期的特别企划很好啊。但更确切地说是"实用"。像我这种每天打机超过3小时的玩家真的是多如牛毛，如果能够每人手中一本，想信大家都能对这方面的保健了解多一点。

北京138****0803：9A我买了两本。都怪特别企划！看完后第一时间把第32页撕下来了，然后粘到电脑桌上。之后发现自己真傻，31页看不到了，就又买一本。

广州梁子健：特别企划真是异常体贴，在下已被感动得痛哭流涕（眼泪呈瀑布状）。这种文章实为广大游戏人的福音。但偶然做一次就行了。

天津139****0931：本期的特企既实用又实际，小编们可要以身作则啊！你们的口号要再加一句：努力工作拼命玩，注意健康少熬夜！因为你们的健康就是我们的幸福！

北京冯广镇：本期的特别企划是到目前为止我看到的最"实用"的一次，要是多有几期这样的内容，我父母就不会禁止我买杂志了。最近三四期我都是偷着买的。

编：这期特别企划的实用性之高是以前的特别企划比不了的，又因为对大家健康的关心，所以赢得了一致好评。毕竟大家都想健康和游戏两边兼顾啊。这次读者们的赞扬对我们来说非常有推动作用，今后特别企划的创意我们会多考虑有实用性的。本期的特别企划是从发达国家游戏业的挫折中来突显行业自律对行业发展的重要作用。不知大家对这篇特别企划的意见如何？本期还向大家征集特别企划的稿子，望各位读者不吝赐墨啊！

礼 本期为读者准备的礼品

1名

5名

随机2款/人

100名

问 向您征询以下几方面的意见

1.您喜欢本期封面吗？您觉得近期封面文字是否过多？或者您只关心整体效果而不在意字的多少？

2.您喜欢本期赠品吗？你觉得此赠品是否实用？您对我们今后赠品的创意有什么建议吗？

3.您喜欢本期的特别企划吗？您期待向读者征文的那篇特别企划吗？

4.您认为本期哪些攻略实用度高，哪些攻略可有可无的废话多？

5.您对本期Gamehalo各段的长度满意吗？您对Gamehalo还有别的意见吗？

读者对9A攻略的意见

北京小新：希望攻略或小说尽量篇幅多些也不要拖到三四期，不然我会像猫猫一样抓墙而急死。

天津冯晨：本期攻略总体上来说做得不错，如果《宇宙巡航机Ⅴ》的攻略能够再把4种飞机的优劣作一个全面的分析就更好了。

遵义金钊：本期的攻略都不错，特别是《街霸Ⅲ》写得十分详细。但《数码恶魔传说》就不怎么样了，全文太单调乏味。

上海马亮华：总的来说不错。《数码恶魔传说》、《天诛红》的详细；《寂静岭4》的完美谢幕；最强当属《街霸Ⅲ》。

编：对于不同的读者，对同一个攻略有不同的看法。近期会对攻略的实用度作出调查和改进。因为攻略是在大家玩游戏的过程中给出一定的指导，所以攻略应该写到点子上，如果在大家都知道的地方着墨过多，会造成页面的浪费，就请仔细看了攻略的读者对我们的攻略提出意见吧。对于讲剧情的小说攻略，我们会尽量控制连载期数，分两期登已经很过分了，不会拖到四期那么多的。

读者对9A Gamehalo的意见

天津冯晨：《寂静岭4》的剧情欣赏依旧占用了20分钟左右，还是建议多留一些空间给"火热秘技"，毕竟它对玩家的帮助还是很大的。

上海马亮华：感觉没什么大进步，不过依然喜欢，广告是我最爱看的。

北京芦子桓：《寂静岭4》的内容过长，但是对那些没玩过的玩家而言不错，好坏各半。

南京董延超：本期Gamehalo很好看，《天诛 红》和《蜘蛛侠2》的演示绝对能让我们对游戏更加喜欢，《生化危机：启示录》预告片让人对这部电影十分期待。

编：像《寂静岭4》和《天诛 红》这样的内容一般来说时间都有点长，芦子桓和冯晨读者也再次提到了时间长度的问题。我们很重视控制每段的长度，想把光盘内容做得丰富些，但有时对长度的把握心中没底，所以本期特向大家请教对各段时长的意见。请大家给我们建议吧！

9A 互动信箱送礼名单

浙江宁波 张传兆

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址，Email中也要注明，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

大家还记得上一期的JOE版《恶魔城》吧？由于工作上的失误，来自上海的作者张胤杰的名字被漏掉了。在这里阿修罗和负责排版的美编MM一起向张胤杰道歉了，ごめんね！

这一期阿修罗在杂志上的工作比较少，就忙着补习补习前一段因为时间关系而没怎么玩下去的作品，比如《纸片马里奥RPG》什么的，也还蛮好的！

这一辑的《编辑部的故事》是为了奥运会特制的，因为太长而不得不制作成了现在这样的形式。还好这次的台词不多，不会伤到眼睛，呵呵、呵呵呵……（傻笑）



◀经过金城武FAN——GOUKI的认证，这是森兰丸……画得真的很出色 就是左马介太秀气了一些 像是《战国无双》里的明智光秀！

上海·张胤杰



北京·马虹

◀手，手冢大人……我不是你的FAN！（两眼闪动星光，手冢化为满天星辰中一颗璀璨的新星……）



▶这个是……不像凛的凛……其实凛这个家伙就是一萝○ 绍华兄把她画成一熟女咯！

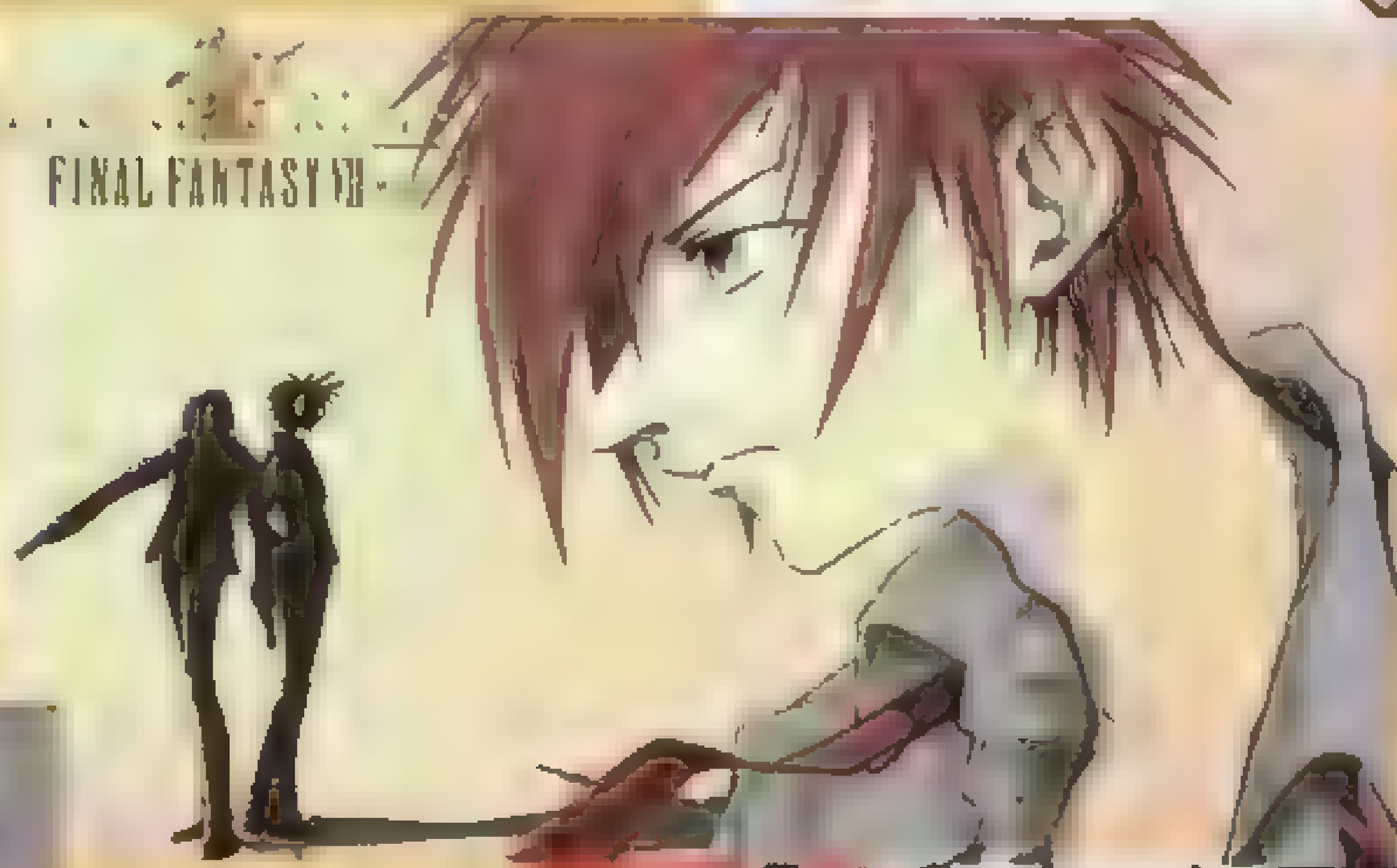


▲这个是……女装？还是水手服……果真是恶趣味啊！同人女同人女！（阿修罗被突然出现的某人打飞）

佛山·Daybreak

连州·小龙龙

▶罕见的以《危机之前》为主题的画，很有感觉啊！不过……作者你居然又不写地址，要打PP哦！



武汉·菴绍华



▶京宝梵啊！0079年吉翁军居然就设计出了这么华丽的MS，真是不简单啊！要是配上独眼巨人小队的纹章就更好了！

不详·王猛

苏州·0枫



▶小舞的身段果真就是和别人不一样啊！（狂喷血中）下次记着控制画面尺度哟

编辑部的故事之跳水篇

剧本 阿修罗 编绘 Raye+SADAKO>SILVER

"鸭点"奥运会小编跳水比赛现在开始!

VS

临 兵 斗 者 皆 阵 列 在 前

忍术禁止

Out

咣当!

身高：57cm
体重：550Kg

超级机器人的悲哀

Out

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn　网站留言：登陆http://www.ucg.com.cn后，点击页面上方的“意见”
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770 因空中网的短信系统调整，从9月8日开始，短信评刊不得不暂停，恢复时间请留意杂志上的通知。

栏目主持：纱迦

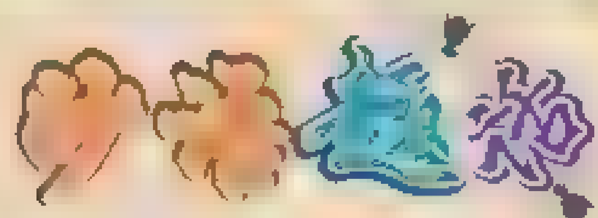
☆这段时间每天晚上7点钟都有精彩的奥运比赛，看到中国选手屡创佳绩，真是大快人心啊！不过看着看着就在想，什么时候电子竞技也能成为奥运会正式比赛项目呢？我相信这一天迟早会来到，只是还得等很久。不过电子竞技对年龄要求不高，说不定到时候已经老态龙钟的我们依然可以披挂上阵、为国争光哦！

☆写这段话的时候是8月25日。看到一封SNK迷的来信，突然意识到原来今天是“《格斗之王》系列”诞生十周年纪念日，于是马上让SOUL加发了一条短信。联想到刚刚推出的《格斗之王 最强冲击》和正在计划中的《NEO GEO斗技场》，顿时觉得自己过去和好友争论是Capcom强还是SNK厉害是多么的幼稚可笑啊！



☆截稿前夕突然有数款游戏公布，而且是《樱大战V》、《决战Ⅲ》这样的重量级游戏。东京游戏展在际，按照惯例厂商都会在展会前公布不少消息，以吸引大家的眼球。在接下来的日子里，也许还会有更多的游戏公布，让我们一起期待吧！因为新游戏的公布永远是最激动人心的！

☆《PS2专辑》Vol.2好评热卖中！有读者来信表示他看了目录后严重质疑广告语中所写的“90%完全原创内容”，在此纱迦可以保证此句话绝对属实！正在犹豫的朋友可得尽快决定了，不然到时候可就悔之晚矣！



我感觉比器官移植还要痛苦。

某编的4页“游戏动漫园”硬被砍成3页时如是说。

2004年9月B的特别企划《战场的艺术品》做得不错，但以本人21年的成长经历来看，七种武器及其排名应为：树枝、皮带、扁担、直尺、筷子、搓衣板正面和搓衣板反面。

历经沧桑的贵州读者138XXXX0983发来短信

被《WE8》中N多片假名搞得吐血时，终于盼到UCG的《WE8》最强攻略别册。我不禁仰天长啸：“人生大起大落实在是太刺激啦！搞得我好想尿尿！”

——河南 135XXXX6109

UCG已陪我们走过多年，她正在走向自己的豆蔻年华。更加精彩的内容，更加实用的“技术”，更加到位的水准，和更加规范化的风格。《游戏机实用技术》能积极健康地发展，离不开我们读者的关心和鞭策。我们希望，UCG能更加珍惜自己今天的地位，保持清醒的头脑，以平易近人的风格、公平的态度、中肯的言行，继续提升她在我们心目中的地位。

——炒饭忠心祝愿UCG健康发展

本期的封面相当不错，美女粉色斑点＋白色背景，让人有吃草莓牛奶糖的甜甜感觉。爱！

——UCGの若叶丸

你认为哪些编辑给人谦虚进取的印象，哪些编辑缺乏谦虚进取的精神？

答：感觉都很积极进取！都很能干！都是“白骨精”！（白骨精＝白领，骨干，精英）

飞'S

本期的宝物



9月16日，“千人对千人”系列将推出新作《鬼魂力量 魔法元素》。Idea Factory游戏的限定版向来都是以厚道而出名的，本作也不例外。限定版售价8800日元，里面送的东西好得出奇，计有一本设定资料集、一本初代《鬼魂力量》的漫画、一张音乐CD和9张卡片，实在是太值了！虽然本系列在中国的FANS不多，但想当初“千人对千人”系列可是相当有名的。有如此限定版存在，实在是没有买普通版的意义啊！（图为限定版特有封面）

本期编辑部流行游戏

游戏	人数	编辑
召唤之夜 铸剑物语2	5人	铭风（1）、猫太、邪魔天使（1）、阿修罗、LIKY
WE8	5人	GOUKI、多边形、沙罗、阿迪、D·S
马里奥弹珠台	3人	LIKY、马修、阿修罗
红侠乔伊	3人	胜负师（3）、SOUL、多边形

《召唤之夜 铸剑物语2》勇夺头名令人意外，更令人意外的是《幻想水浒传Ⅳ》没有上榜。《WE8》的强势毫不意外，而《红侠乔伊》PS2版一出便吸引了不少小编，胜负师更是在极短的时间内通关三遍，这当然得归功于他在NGC版中打下的良好基础。

《鬼武者3》片头音乐解惑

武汉 陈水：《鬼武者3》片头中当幻魔进攻巴黎时的那段音乐真是震撼人心，我每次开始游戏的时候都故意不按过，认真欣赏。4月的时候，我在一部国产电视剧（名字匿去）中无意中听到了这段音乐，当时我就心想：真不要脸，又抄袭日本游戏中的音乐。没想到前不久我无意中发现，原来这部电视剧早在3年以前就已经拍摄完成了，那么难道是Capcom抄袭？

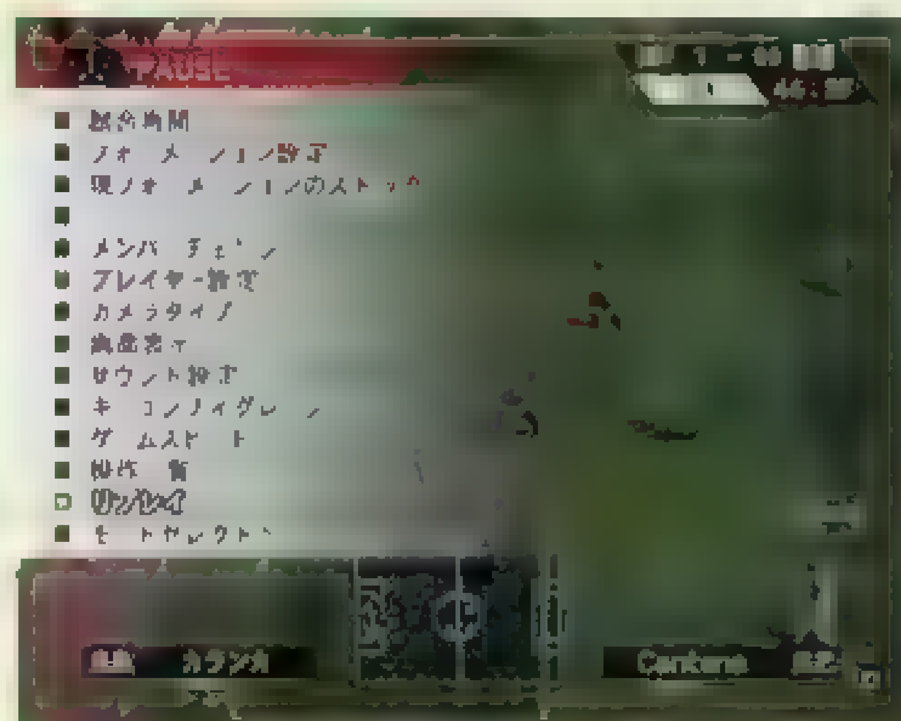
喜爱古典音乐的朋友可能很早以前就听过这段音乐了。这段音乐来自于莫扎特的《安魂曲》第二乐章《进咏叹》的第一乐段《震怒之日》。《安魂曲》是莫扎特的遗作，它不但是莫扎特最伟大的作品，也是世界上最有震撼力的乐曲之一。

乐段的开始，那扣人心弦、波澜壮阔的音乐和唱诗班的合唱，让人们在颤抖和恐惧中感到“震怒之日的降临”。那快节奏的旋律与乐句一遍遍划过听众的耳边，像震怒发出的低吼和警告、威胁着人们。这也是《安魂曲》中最精华的部分。歌词原文是拉丁文的，在此就不写出来了。

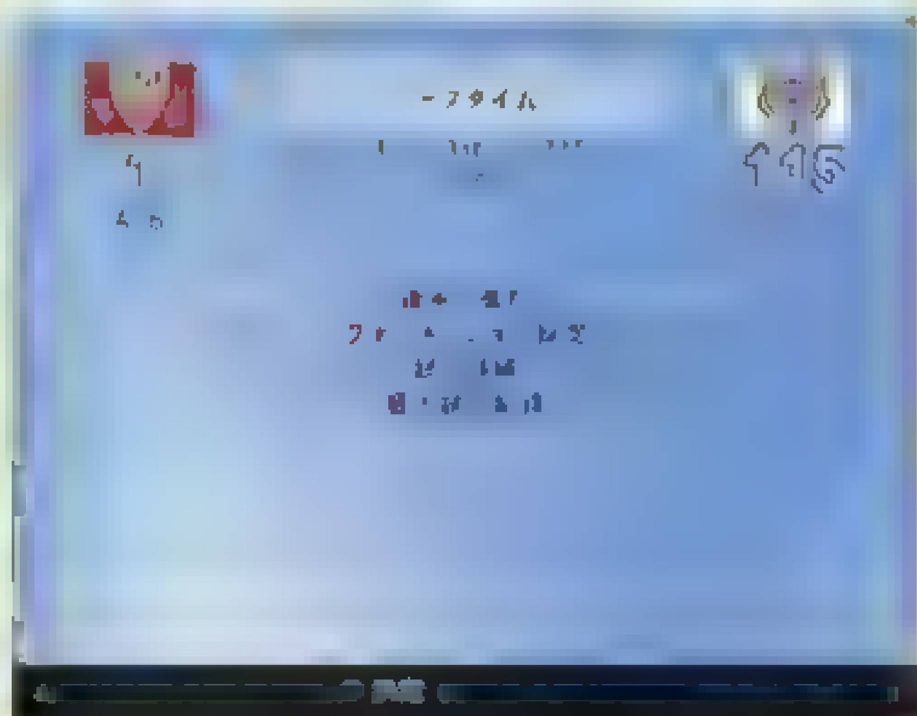
编辑部故事

《WE8》中原来存在着一个惊天的BUG！

在我方选手射门后，足球飞入大门内的那一瞬间（未出现庆祝画面）立即按START键。然后反复进入退出リプレイ（REPLAY/慢镜重放），每进入一次会增加我方的一个入球数。重复操作后可以打出极为震撼的“大比分”……重复操作累积后，玩家的实际入球数字更可超过画面显示的上限99球！在比赛结束后的比分界面可以看到实际入球数字。进球数累积算给攻入该球的选手，而如果有助攻的话，也会一并累积给助攻的球员，对射手榜和助攻榜都有影响。而该秘技对赛后所得的入球奖励也会有相应的影响，可以用于大师联赛中积累资金。不过对于球员成长是没有影响的。此秘技的惟一难点在于要把握好按START键的时机，但熟练之后成功率极高。



长期以来，编辑部里几位玩《WE8》的小编水平都处于同一档次，彼此交锋互有胜负，没有绝对的强者，也没有绝对的弱者。这个BUG刚刚被发现时，并未在编辑部内引起太大波澜。但阿迪经过一夜苦练之后，宣布掌握了这门技术。利用这个BUG，只要一进球，被进球方便会永不翻身。于是长期以来在编辑部内形成的势力均衡局面被打破了。为了打破阿迪的“核敲诈”，剩下几位玩《WE8》的小编立刻加紧试验，务求要在最短时间内掌握这门技术。很快，多边形也宣称自己试验成功，于是局势又发生了新的变化。为了防止其他小编掌握这门技术，阿迪和多边形签订了防止核武器扩散条约，两人之间保持着亦敌亦友的关系。但过不了多久，其他小编陆续掌握了这门技术，这个BUG已经不是什么秘密了。



除了阿迪在最开始的时候两次在实战中利用过这个BUG外，众编在实战中从未使用过。但众编意识到这个BUG对于游戏本身是极有危害的，于是大家决定在实战中永远封印这个BUG，违反者将遭到群殴的处分。因为此决定是在南极饭店做出的，所以又名“南极条约”。但这个BUG本身也有其积极意义，用在ML模式中就可以一次性赚取大量资金，就如同核电站可以造福人类一样，可见“水能载舟，亦能覆舟”。大家不妨试试，但可千万不要滥用哦！

一句话点评

TO 《天诛 红》：上弑天神，下诛魔人。忍者无敌，天诛独尊。

——一个喜欢抹敌人脖子的忍者 山东李墨

TO 《世界足球 胜利11人8》：实况重出齐开怀，胜利永远属于俺（们）。十一好汉心一条，8代赛场创辉煌！

——北京球迷诗人

TO 《樱大战Ⅴ》美女加恋爱加华丽动作，不玩就是一个遗憾！

——广东 梁伟

TO 《樱大战 浓情之澜》：帝都歌舞大剧院，倾国美丽女人流。闲来粉黛剧场演，华彩爆料不俊忍。降魔魍魉行恶间，华击团花组参上。最是浪漫心醉事，太正樱花绽放时。

——江西 谢志勇

TO 《恶魔城Castlevania 真实的叹息》：神鞭在手，恶魔兼收，美女难求，孤苦相守！

——南宁 陈超

TO 《天诛 红》：我GF玩后突然喜欢在我背后使用红差指，背上那触感……

广东 小火

TO 9月A特别企划《谁动了我的健康？！》：看了这期的特企我才知道，游戏杂志并不是猛向我们推销游戏和让我们死玩游戏的商业宣传途径，它也有温馨、体贴和亲切的一面的，它让我感到了“温暖”。这期的特企非常好，我很喜欢。

——深圳 陈旭斌

上海 139XXXX9870：阿修罗在Gamehalo上已经出卖了声相，GOUKI也在近期杂志里出卖色相，其他编辑好歹也漏点什么相吧！

太原 高宇星：本期Gamehalo中阿修罗的配音很不错，望再接再厉。但我认为献声可以，露脸就罢了。并不是怕吓着读者，游戏杂志嘛，卡通一点好。

杂志编辑不是影视明星，就算露露脸也对杂志内容起不到任何帮助。虽然此举使众编无法享受走在街上被众FANS包围索取签名的风光，不过也降低了因工作不努力而被众FANS认出后暴打的风险，所以还是免了吧！（笑）

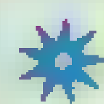
王祺：攻略固然重要，资讯不可忽视。这是作为一名已经参加工作的游戏玩家发自内心的想法。

张航晨：信息速度有些慢，虽然不能和网络相比，但是要拿出和网络竞速的精神。现在买UCG没有动力了，应该是这个原因，但是我又不能放弃这个给我带来太多美好回忆的杂志，所以请小编们继续努力吧！

完全同意大家的意见。虽然杂志已经是半月刊了，但还是不算快。有时候杂志刚刚交付印刷厂，业界马上又发生了惊天动地的消息。我们很想于第一时间告诉读者，可惜因为出刊周期的关系只能等上15天，这种滋味实在是太难受了。而当读者拿到杂志的时候，算上印刷时间、运输时间，已经过了好几天了。这时读者们可能已经从别的渠道得知这一消息了，但杂志上却只字未提，难免会有些想法。看来只有日报才是王道啊！

经常参加互动信箱的 ying zhai：忘了在哪期杂志上看小编寄语时看到一句“不能做自己喜欢的东西真是遗憾”，现在我对这句话感触很深。我想问的是如果真的不能做自己喜欢的东西时该怎么办？我很喜欢杂志，其中也包括《游戏机实用技术》，为此我毕业后（今年刚毕业）就去做了编辑，我很想把杂志也做成像UCG一样（当然是指形式），但我不是主编，前辈编辑们大概不会听我的。这使我很苦恼，我很想展示自己，可是好像没有机会。我想听听众小编们是怎么做到的。还有如果UCG不是在兰州的话我真的很想去投身UCG的。不过我不是游戏迷，喜欢动漫流行元素和另类个性的东西高于游戏，UCG不会要我吧？偶目前日语达到了一级水平，不过小编们玩游戏多年，应该个个也是二级以上水平吧。所以也没有什么别的奢求了。

干一行爱一行的人才会快乐，不然，即使你做自己喜欢的东西，也会发现现实与理想还是有差距的。不要把做游戏杂志的编辑想得太美好。只有你能做到干一行爱一行的时候，你就能像我们现在做着UCG编辑这样——开心了。真的，要从工作中找出乐趣来，这要看你的人生观和性格怎样了，与干什么关系不大。



邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～111期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

云南 135XXXX0985：私有PS一台，其他皆无。时值一游戏苦手，寻方未果。偶见一油细鸡，正有此方，大喜入手。从此，每逛书亭若无此书，便动曰："你卖此书，我必来买。"然后一走了之。至今已近两年。偶有书亭BOSS还记得我："你咋不来买书？不过你介绍这书倒还好卖。"现今书已有大摞，仍无其他主机。于是研究节衣缩食之方，欲购PS2。一友劝我有书无机何用，把那什么鸡也节了吧？答曰："如不买鸡，买了机何用？过期以后，哪里再买鸡？"友惊："满口飞鸡，中毒深亦！"泰然答曰：油炒饭都是疯子。友傻了。

这位朋友连发4条短信才把自己的故事说完，实在精神可嘉。没有面包的日子人人都经历过，不过冬天到了，春天还会远吗？

超级UCG饭：建议编辑部搞一个"实况"比赛。

正在计划中。不过"《WE》系列"在编辑部内的支持者只有那么几位（详情请见每期《本期编辑部流行游戏》中万年不变的"WE五人众"），真要比的话恐怕是精彩有余而激烈不足啊！

内蒙古 138XXXX5404：向UCG众小编致敬！看完"读编往来"，我明白了做杂志的艰辛。同样的一个内容，有的人"绝赞"，有的人"斥责"，真是"众口难调"啊！在这里呼吁大家在提意见的时候多一些客观意见，少一些个人色彩，也祝UCG越办越好！

看完你的信后，小编们真想大呼"理解万岁"！不过，虽然众口确实难调，要做出一个令所有读者都满意的东西几乎是不可能的。但要求每位读者在提意见时客观公正，这就有些强人所难了。读者是上帝，只要把自己的意见告诉编辑就可以了，而把读者的意见收集汇总并决定如何改进的工作是应该由编辑而不是读者来完成的。所以请大家不要客气，尽情地说出你们的意见吧！

广东 朱汝聪：纱迦你说九月很厉害？对我而言却不然，你提到的游戏我全都不感冒！《仙乐传说》已买NGC版，优先抢跑；《战国无双 猛将传》？我爱《三国无双》！《樱大战》？心已死！

呵呵，你的要求可真高。不过PS2版《仙乐传说》加了新剧情和新招式；《战国无双 猛将传》改正了原作中的若干缺点，素质绝不比《真·三国无双》差；《樱大战》又将掀开新的一页，不玩就要落后。这还不算注定大卖的《口袋妖怪 绿宝石》，而且你还忘了激动人心的东京游戏展。可惜备受关注的《真名法典》延期了，不然9月的游戏世界将更加精彩。

桂林 重案组组长：本人认为阿迪是众小编中最惨、最容易受欺负的，因为阿迪"达斯"，所以阿迪总是要被"打死"滴。

阿迪最近比较郁闷，因为他最近玩《龙背上的骑兵》的时间比他玩《WE8》的时间还多，因此招致了GOUKI等人的"鄙视"。而又因为他宁愿玩《龙背上的骑兵》也不玩此类游戏中的佼佼者《真·三国无双》，又招致了纱迦等人的"鄙视"。不过越是这样，他的《WE8》水平越见长进，令其他与之对战的小编无不大呼奇怪。

北京 幽灵舰长：9月A的特别企划《谁动了我的健康？！》真是给我敲响了警钟啊，但不知现在众小编又如何呢，"恶习"都改了吗？你们要是倒下了，可让我们这些油炒饭怎么活啊！这不是间接谋杀吗！

收到读者的关怀，令我们备感欣慰。不过按照这篇特别企划的标准来看，我们这些小编估计是没救了。一是多年下来早已"百病缠身"，二是工作需要无从改起，所以……请各位读者，特别是年龄尚小的读者可千万要注意啊！

天津 朱峰：比文盲更可怕的是不会玩游戏，希望你们作好宣传工作，更好地发扬提高新世纪国民素质的先锋文化艺术。（鞠躬中……）

只听说过把游戏比作第九艺术的，你这个比喻倒真是第一次听说。

四川炒饭 刘瀚：Gamehalo不错，当然能再多加些日本游戏广告就好了。很有趣啊，非常幽默，国内找不到这么有创意的广告，只有那种骗人的"XX喝了用了，身体好"的大白话广告，真怀疑国内广告公司是怎么混饭吃的。

说起来最近几期Gamehalo都没有游戏广告了，看来得有所改变了。



广西 135XXXX7292：9月B的特别企划《战场的艺术品》做得太好了！建议可以再做一个游戏中的现代兵器的特企，可以分三期分别写海陆空三个军种！

建议很好，不过拖三期也太长了，另外如果要写到现代兵器的话，恐怕出现的游戏将过于单一，难度很大啊！

一定是你之前没有做暑假作业，所以现在才来赶。过去我有不少同学都有这个习惯：放假之后先是一顿狂玩，之后到了最后几天的时候再开始赶作业。我的习惯则是先花几天时间把所有作业都做完，之后再玩。建议以后放假时先看看新作发售表，看看游戏的发售时间集中在前期还是后期，之后就知道怎么办了。

侯赛因：以前杂志曾介绍过不少如《PIA3》、《SNOW》等高素质的恋爱AVG，可最近为何就不怎么关心了呢？像7月31日发售的《木漏れ日の并木道》是一款很不错的游戏，为何就没个详细点的介绍？虽然我们恋爱AVG爱好者在热血的TV GAME玩家中属于"弱势群体"，但还望杂志能为这类游戏留出一片小天地。

忽视这种游戏的主要原因还是因为那该死的语言问题。看不懂日文的话玩这种游戏实在很难投入。而这种游戏制作起攻略来势必会占掉大量篇幅，而最关键的一点还是这种攻略对于玩家了解游戏剧情没有太大帮助……PS2上也推出过像《秋之回忆》这样的中文版恋爱AVG，可惜数量实在太少了（没能制作这个游戏的攻略是我们的疏忽）。

……的！只有……的努力！……在15天完成一个这样好的杂志！……成员……了！

你的来信令我们很感动。确实如你所说，错别字这东西就和误差一样，要想彻底消灭很难。不过前几期杂志中出现的部分错误只要认真校对，是完全可以避免的，这可和误差什么的没有关系。还是请大家继续监督我们吧！

张西：我是一名普通玩家。我（只）买UCG有两年多了。我有Xbox，也能玩到PS2。我想说的是最近贵刊对Xbox游戏的报道力度急剧下降为零。我也玩PS2，上面游戏确实非常多，可平心而论每期杂志上介绍的游戏有几个是大作？说是垃圾可能过分了，但确实没必要全部试试。我十分同意UCG是国内最优秀的TV GAME杂志，我希望贵刊能加大对Xbox游戏的报道力度，毕竟Xbox不是一个没有前途的机种。在此谢谢各位小编了。

意见收到，马上就改。今秋Xbox重头大作《死或生ULTIMATE》将请出《DOA》高手沙罗重点报道，针对对战进行研究，请各位留意。

广东 黄少雄：虽说剧情攻略因为可以帮助那些看不懂英（日）文的读者了解游戏剧情而颇受好评，但我认为不能因此而忽视了攻略的实用性。我觉得应该根据游戏的特点在两者之间取得一个平衡，比如说，如果一个游戏的剧情很精彩，那当然应该制作剧情攻略。又比如说，如果一个游戏的剧情只是平平，但很好玩，那就没必要花功夫去做剧情攻略，而应该更多地——嘿嘿，说到这里，想必你们也应该明白我的意思了；那么就这样，下次再谈。

上期"互动信箱"提出关于小说的讨论之后，收到了很多回信。在此只想补充几点：一、小说和攻略的作用是不同的。小说帮助大家了解剧情，而攻略帮助大家打通游戏。如果硬要小说也能发挥攻略的作用，写出来肯定不会好看。因此我们往往采用了流程和剧情分开写或分开登的做法；二、如果游戏剧情平平就不必浪费页面写小说，这是一个基本原则。当然也不排除经过某编的妙笔生花之后，本来平平无奇的剧情却摇身一变成为有口皆碑的经典，不过这样的例子似乎并不多见。

上海 周华：严重警告：为什么赠品《WE8》攻略别册的尺寸这么大，你们是不是故意的？要是再小一点的话，我就可以把它和游戏一起放进DVD盒里了。我现在非常生气，强烈要求出下一版的时候送尺寸合适的。

整改通知：新来的阿迪和半新不旧的卡伦，你们应该注意一下自己的“形象”，不要看上去和其他人格格不入，要多学习学习某猫咪，虽然入行不长，但已凭出色的形象俘虏了不少人气。

关于别册的大小，这可冤枉小的们了。您不妨看看，现在这个别册上面的字已经很小了，如果要缩小到能够放入DVD盒中，又还要放下这么多东西的话，恐怕字号得进一步缩小。虽然别册变小之后成本也会下降，不过我们也得再附上一个放大镜，不然这怎么看呢？

说到阿迪和卡伦的小编形象，其实很早以前就已经有读者提出卡伦的小编形象有3D效果，放到众小编中非常的“鸡立鹤群”。其实这是因为画师大懒的画风变了，并非要标新立异。而阿迪的小编形象是由阿修罗设计原稿，之后交给大懒完成的。因为成画时间比卡伦更晚，所以看起来更怪了。也许以后大家的形象都会变哦。

汤晓磊：各位好！看了这次《PS2专辑》Vol.2的目录，感觉很失望。既是永久收藏经典游戏攻略（9B封底的原话），我想一定会有早期的《FF X》、《王国之心》还有《潜龙谍影2》的攻略。对于像我这样后起步的玩家，十分需要这些攻略，我想各位玩家也更希望看到这些攻略，可是……希望小编们能看看我的意见，做一本“真正”的永久收藏经典游戏攻略专辑！P.S. 我原本设想的17篇攻略：《FF X》、《FF X-2》、《王国之心》、《MGS2》、《鬼武者》、《鬼武者2》、《星之海洋3DC》、《命运传奇2》、《影之心II》、《真·三国无双3》、《真·三国无双3 猛将传》、《杰克2》、《恶魔城》、《寂静岭2》和另3篇中文游戏攻略。这是不是很遥不可及？^_^

你所提到的很多游戏，其实早在《PS2专辑》Vol.1中就已经做过了，所以《PS2专辑》Vol.2就理所当然地没有重复收入。在此只能说一声抱歉了。

河北 唐阳：纱迦你好。上期“读编往来”中介绍的快速记忆游戏公司网址的技巧不错，希望以后众编能多分享一些网络知识。毕竟大部分学生读者都还是“上网盲”。不过有一个问题就是我上光荣的官方网站http://www.koei.co.jp却没看到什么和游戏有关的内容，不知是不是弄错了网址。望解答。

你好，下面就来解答你的疑问。光荣的官方网站是个特例，虽然http://www.koei.co.jp的确是光荣的官方网址，不过如果你想获得光荣游戏相关的资讯，请访问http://www.gamecity.ne.jp。顺便说一句，光荣的官方网址向来都是相当厚道的，不但更新快，而且好东西也不少。

supergad123：《游戏机实用技术》杂志社，你好！我偶尔买了几期杂志，很高兴我们兰州也可以出这么好的杂志，所以写了一些想法，希望转交给神游公司，以推动兰州的游戏市场。

兰州并不缺乏对游戏的热情，随着政府对盗版的打击力度和玩家自身素质的提高，支持正版的玩家也很多。困扰兰州的惟一问题是渠道，货源基本来自沿海广东等地，通过长途汽车贩运。而电脑的正版软件基本是从西安进货，由于路途遥远，兰州和西安市场情况相差较大，所以往往兰州市场要滞后西安市场。基于我所了解的情况，神游机如果可以在兰州发展，以兰州为中心，辐射甘肃周边、青海、宁夏会有不错的发展前景，如果在西安、兰州、乌鲁木齐各设直接代理，则神游机将覆盖整个西北地区。

对神游GBA我有一点建议，网络在国内的发展速度十分迅猛，就算是兰州，也在各企业的带动下光纤接入开始启动，所以GBA要能通过网络互动一定会有不错的前景，模拟器中的联网对战已经实现，我想在GBA上也是可以实现的吧。我非常期待《神游塞尔达》，向往四人对战的乐趣，不知道神游机将来出现的中文版《塞尔达》是否可以和非神游机互联？另外四人合作好像对于中国来说少了一些，能否更多的人互联呢？还有不知道神游机是否有无线互联装置，这样减少了很多麻烦，用线实在是不方便，如果可以接驳网络就更好了，希望可以在以后的可以多人互动的游戏中增加一些新的功能，例如，可以在周围环境中自动寻找可以无线连接的神游机，当许可通过后，不知道谁是谁甚至具体的地点都不知道的朋友都可以互联，这样加强了游戏的凝聚力和游戏氛围。

你是一位很有心的读者，你的意见我们已经转交给神游公司了。不管是否被采纳，你都已经为中国游戏业尽了自己的力量。让我们群策群力，共同为中国游戏业的发展出谋划策吧！

下期是《游戏机实用技术》2004年10月B 总第113期

部分精彩内容提前看！

观察日本游戏产业的兴衰起伏，从东京游戏展历届的展出情况就可以窥得一斑。从1996年8月的第一届展会至今，东京游戏展已经走过了8个春秋，总共召开了13届展会，到1998和1999年达到了巅峰，而在2001年则跌落至谷底，与日本游戏业一道在大风大浪中共同沉浮……更多内容，请参见下期杂志的重量级特企：

东京游戏展特辑



点的世界
——游戏人物设计理念

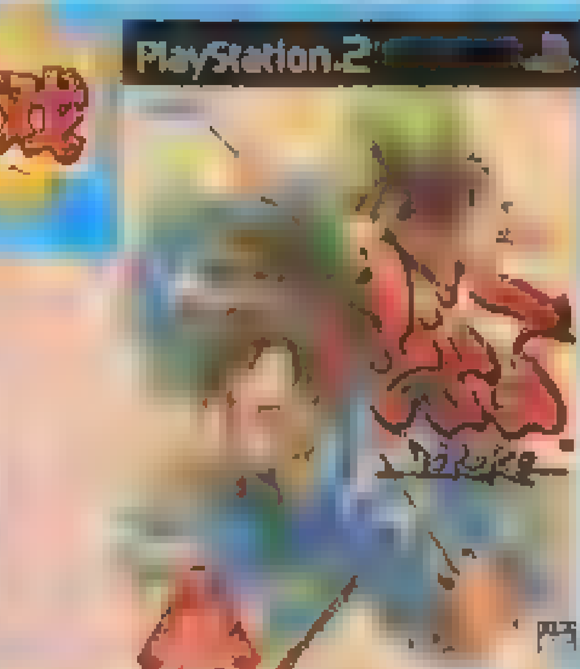
五光十色的游戏世界从一个跃动的点开始

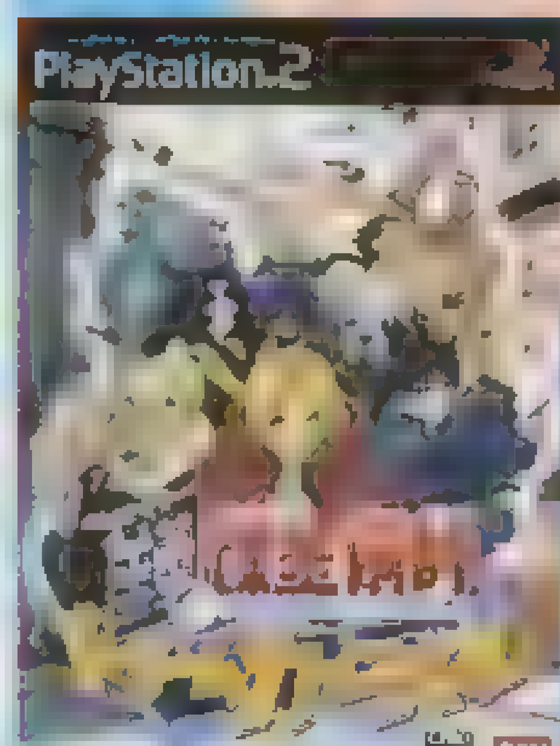


看了这篇文章你就会知道，如何才能创造一个能够打动人心的游戏人物

下期关注游戏

多罗罗





钢之炼金术师 狂欢节



生化危机 逃出生天 FILE 2

Gamehal



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY



◆加班到深夜回家，正好赶上了奥运会男子110米栏的决赛，于是与多边形一起紧张地守在电视机前。当看着刘翔风一般地第一个冲过终点时，我不禁激动得拍手大叫：刘翔真是好样的！

◆休假回来发现编辑部又掀起了“CS热”，于是参与其中，却经常都沦于垫底的惨境，怨。

◆《掌机王SP》第4辑即将上市，请大家关注。

[illegible]

奥运首日熬夜看了女子双人三米板和男子双人十米台的决赛，真是精彩呀！郭晶晶和吴敏霞，田亮和杨景辉，2008年北京奥运会中国依然会拥有跳水梦之队吧！中国万岁！

强烈期待《OG2》，原创机体和剧情才是《SRW》CORE所在啊！（不知道有没有大曾伽……）

表妹情然到了英国，表弟的病情还不是很稳定……

柿子饼是很好吃的。^_^



▲《SRWGC》中阿姆罗会以16岁的年纪驾驶v高达，果然正太才是王道啊！

卡伦



★《PS2专辑》Vol.2终于问世了。不知大家对本书和MV DVD是否还满意呢，欢迎来信向我们提出各种意见和建议。

■休假回了一次家，结果惊喜地听闻家中的小狗再过不久就要当妈妈了，可惜我那时已经休假结束了。真想第一时间抱抱那些可爱的小家伙们呀！

●在街上闲逛时发现了一本刚出的《心跳》画集，因为正好有钱所以就将其买了下来，但令我意想不到的时，书中那惟一的一篇《心跳》漫谈文章竟然和本人很久以前写的那篇文章一字不差……我也不奢望索要什么稿费了，但不知那几位出书的朋友能否将在下买书所花的那30元钱奉还呢？我挣点钱也不容易的呀……

◆咳咳，由于某种原因，某张照片无法放上了，不过还是要告诉某人，这是我有生以来收到的最好的生日礼物了……

[illegible]

因为在测试几个游戏周边和老游戏，所以顺带试了试《机战64》，说起来，这作真的很不错。虽然画面各方面与《机战F完结篇》的时候相差无几，但许多机体都登场了：《无敌超人赞宝3》、《无敌钢人泰坦3》、《苍之流星SPT》、《六神合体GODMARS》、《圣战士旦拜因》、《超兽机神断空我》、《高达W》以及大部分UC系高达作品。再加上本作有无数的分支路线、隐藏关卡以及隐藏人物、机体，实在太爽了！不过游戏实在长了点，估计等自己玩穿哪怕一次，就要等明年去了……



▲得知上期放出的DIZZY的图受到了众多FANS的欢迎，实在颇感意外。这里就再放出一张MAY的图吧。

要更正一下，上期D·S的特别企划中放出的那个于《FE776》中登场的凯因，是个超级冷板凳＋成长率“将就”的废柴……根本不是什么主力。请大家原谅D·S的自我陶醉吧。顺便一起鄙视他！

据称，原定于9月30日发售的《真名法典》已经延期至11月。这可是我今年除几个既定大作外，最期待的游戏了……真是叫人欲哭无泪啊！

泰坦



▲微软百科全书上对Windows的介绍。

◇托朋友买到一套UBISOFT出品的《国际象棋大师 第10版》，安装后居然占了近1.63GB的容量。第一次感受到棋类游戏对显卡的要求（汗……）。游戏本身素质相当不俗，真人教学和实战演练非常完美，电脑棋力超强，在线模式也做得比较到位，向喜爱国际象棋的读者朋友们推荐！唉，可惜是PC GAME，不然上了黄金眼，我一定给满分。

◇现在的业余生活已经由看电影变成了下棋，感觉还算惬意。

◇眼下正在从国外的站点下载Windows 3.11（6张3.5寸软盘，1990年）和Windows Longhorn Build 4074（1张DVD，预定2006年），在Windowsbeta的论坛上看到消息说Windows Codename Blackcomb将于2009年发售……2010年出生的孩子们也许确实没必要知道什么是DOS了，就像我们不需要再了解磁鼓存储或者初代集成电路。突然觉得人生苦短，昨天跟一个朋友谈到这些事情，他说：所以要想跟上时代，生个孩子是必要的——孩子可以帮你的忙。

D·S



◆《樱大战V》的人设终于公布了，整体感觉比较失望，特别是女5号九条昴简直是一台爷！但人物介绍中竟然称她是个“天才”！看来这年月“天才”也就这副模样了，大汗！

◆随着9月份的到来，我们的学生读者朋友们又要回到可爱的学校，见到可爱的同学们了！如果你与其他要好的同学彼此都是玩家的话，又可以开始大讨论了，但注意上课时说话要小声啊！生活真美好，有游戏可玩……

◆周末去了电影院看电影，感觉很不错！之后悟出了一个道理：有些东西隔的久了，会让人惦记着的……

◆最近维生素摄入不足，嘴里又长了小泡泡，吃饭持续痛苦中……

◆最近重玩《真·女神转生III夜想曲 狂热版》，发现了很多新的乐趣，游戏时间超过200小时已经不可阻挡的趋势了！

[illegible]

☆重新玩起了《雷霆王 决斗传奇》，虽然本作只是PS2早期的作品，但游戏性超强。如果阁下对画面不太挑剔的话，推荐一玩。

☆前天夜里一口气看完了刘慈欣的新作《球形闪电》，果然是精彩万分。刘慈欣不愧为国内科幻作家第一人也！

☆《决战III》和《牧场物语 OH!美妙人生》终于公布了！大期待！

☆《天眼》终于还是结束网络连载，改为出书了，真想马上就看到结局啊！



▲随着杜丽一声枪响，中国奥运军团掀起了夺金狂潮。

[illegible]



1.《WE8》上手很容易，但是要想把它研究透，并非一朝一夕的事情；

2.电子竞技场重新规划好了栏目，真心希望各位读者能够提出宝贵的意见，喜欢电子竞技、对电子竞技感兴趣的玩家读者，一起来打造我们的栏目吧；

3.无论是任何竞技运动，气势上压倒对手都是双方精神意志较量上的重要体现之一，开局时尤其重要。

★恭喜米德尔斯堡（以下简称为米堡）客场2:0战胜富勒姆，队长索斯盖特和维杜卡都首发上场。对于中锋而言，维杜卡比哈塞尔巴因克更为全面。这样一来，米堡赛季初构想的以两翼为主要攻击路线的战术或许能顺利实施



胜负师



▲偶尔找到了这张"字画"，十分喜欢。顺便"自爆"一下，胜负师是属马的。

【】《VJ》的PS2版移植得不错，不过一年没玩还是花了些功夫熟悉操作。现在对11月即将推出的《VJ2》又多了几分期待。

【】奥运热在编辑部蔓延，不过这期工作繁多，只能以看新闻综述为主，看直播实在太奢侈了。

【】淘老片时找到了《情书》(日本)，温习一遍之后颇有感触。不管多么凄美，如果只能在回忆中找到爱意，那还有什么意义呢？请一定珍惜身边的人……

【】"青山寺上一丛竹，只见天鹅不见鸟，站在树上远眺望，白云心中有条虹，心中情意藏不住，寻寻觅觅下友情，您若无心我心碎。"短信字谜其实还是有些难度的。

【】久未放晴的天空，依旧留着你的笑容，哭过却无法掩埋歉疚。风筝在阴天搁浅，想念还在等待救援，我拉着线复习你给的温柔。暴晒在一旁的寂寞，笑我给不起承诺，怎么会怎么会你竟原谅了我。

邪魔天使





◆这段时间的焦点肯定是奥运，喜欢的项目即使熬夜也会去看，不管结果怎样只要自己开心就行。

◆9月的《战国无双 猛将传》、PS2版《仙乐传说》，10月的《圣魔之光石》，看来这段时间有的玩了。(^_^)

◆据说《FF XII》的主题歌是由一名大叔来演唱，看来松野大神的品味果然与众不同，不过只要是松野大神就可以哦。(大心)

◆《星海3DC》的战斗收集突然破损，又开始了收集之旅，不过发 现重新收集还是颇有乐趣，丝毫没有挫败感。

◆近期流行语：さあ、そろそろ行こうかな。(好，是不是可以走了？)

[illegible]





☆NGC《仙乐传说》进行中，虽然进展不是很快，却马上乐在其中了。其间多次意外影响了进度，看来得加快速度。

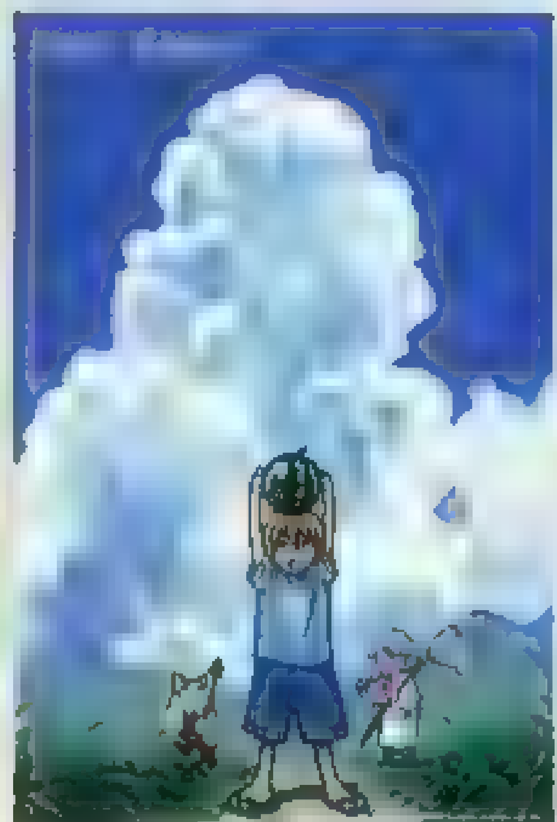
☆奥运会进行得如火如荼，相关的内容也成为编辑部平常的主要话题。虽然某些项目有些失误，不过也有的带给我们不少惊喜，特别加一句，姚明是好样的！

☆《SO3DC》的美版即将发售，相关的报道也看了不少，虽然基本上就是DC版换个语言，不过还是有些期待的。

☆转眼就快中秋了，这次应该可以和家里人一起过吧！

☆准备购买某香港产游戏外设，结果居然在其主页上发现有本市分店地址……这下方便多了，下个月就去买吧！

[illegible]太





○108星的收集依然充满乐趣，《幻水Ⅳ》果然是好游戏呢！(PS.好多猫！大心！)

○有一天打算把一些朋友带来的特产寄回家，但几天后竟然被邮局退回来了。据邮局说，他们根本找不到这个地址……

○猫属性预言——小吉。在你把前面的敌人打倒时，可能背后已经被几支枪对着了。(是否太严肃了点呢……)

○日本一Software最近拼命地代理一些PC游戏，不过我还是期待《灵武战记》的续作啊！

○上次在放假时学着做了一次瘦肉粥，但由于火烧得太猛，最后导致成品"缺水"。虽然味道还可以，但以后大概不敢再煮了……(老妈瘦肉粥的材料有：生姜、红枣和秘制的精肉，另外还可以加入猪肝)

GOUKI



◆《MGS3》的发售日也像Snake一样潜伏在丛林中飘忽不定。一开始是10月，后来就有消息说是11月，最后SCE官网的发售信息是12月……到底是？新的预告片再次透露了许多新情报，让人激动不已。

◆一个体育媒体的编辑对我说自打欧洲杯开始就没有休息过：欧洲杯、美洲杯、亚洲杯，现在又是奥运会，再加上欧洲新赛季重开，每天都是天亮了才合眼……她们也真够辛苦的了。现在每天中午的第一件事情就是去买她们的报纸，小小地支持一把。

◆阿根廷队势如破竹，势如破竹！大头的控球技术实在是太美妙了！特维斯简直就是一个移动的小坦克。这帮家伙已经获得了世青赛冠军，现在是奥运会金牌，接下来的，应该就是2006年德国世界杯了吧？

◆因为奥运会的关系，《24》的进度已经大大滞后了。幸好卡伦休假一周，否则自己还要受到更多"XX威胁论"的煎熬。再次小小感叹一下美国观众的耐心，他们一周只看一集居然也能忍得住。

多边形



▲比Snake还要强的女人！《MGS3》大期待！

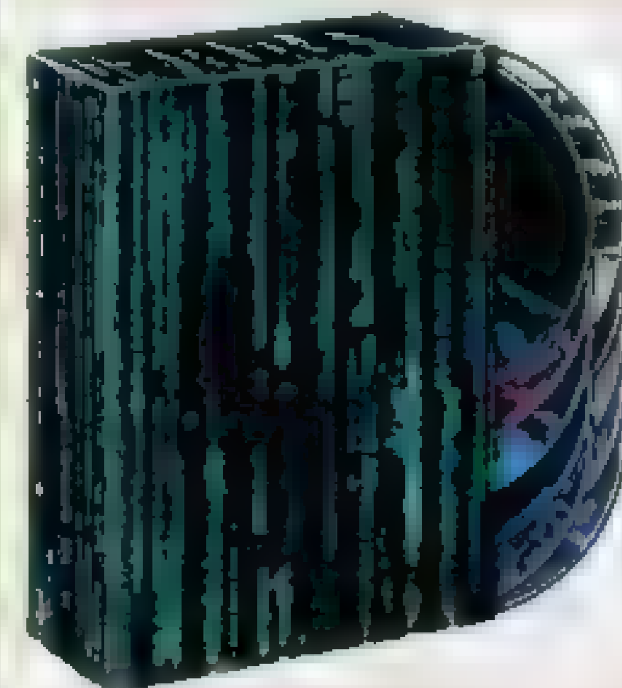
○在这个时候举办奥运会的好处就是每天早上开始工作之前都可以听到中国昨晚又拿了多少多少块金牌，继而一股民族自豪感油然而生，看到五星红旗伴随着雄壮的国歌冉冉升起的时候鼻子不由地发酸……(*^_^*)

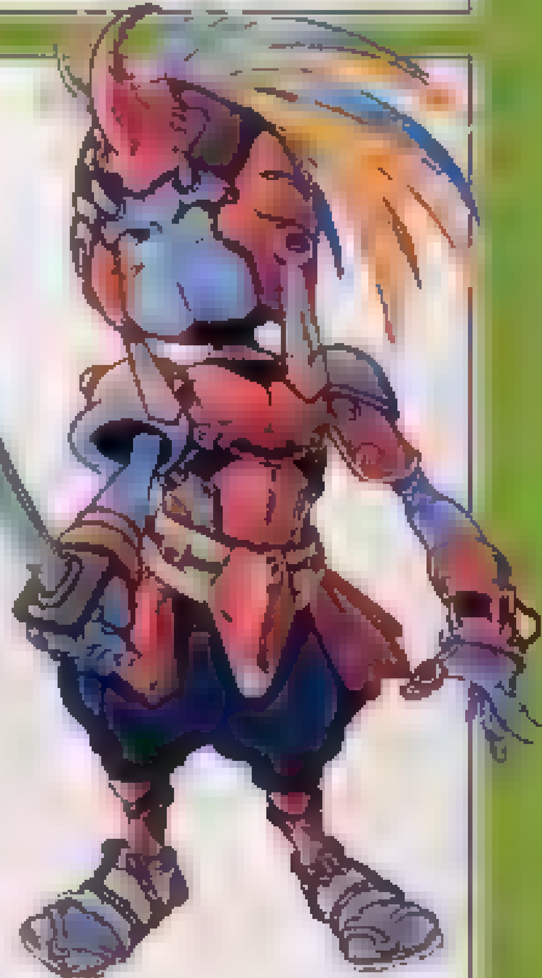
△不知道是忘记密码了还是邮箱被偷了，雅虎的邮箱怎么也进不去，里面有好些重要资料和联系人啊，真是急煞我也！谁能帮帮我？▷_◁

□卡伦为了避免因为《24》前两季比我们后观赏而惨遭剧情泄漏威胁的噩梦，居然抢先看完了第三季，所以我们剩下的"《24》迷"决定跟他断交直至我们看完第三季，不过已经有秦坦和GOUKI两人无法忍受他的挑衅相继"叛变"，只剩下我跟SOUL还在苦苦守望三区正版的到来。(T_T)(GOUKI：在合适的时候我会说出一切……嘿嘿……)

×You tell me that as long as I have you in my heart, you can face everything with courage. I feel extremely flattered. And...so do I.(^_^)

SOUL





■完成《PS2专辑》Vol.2之后回了一趟家乡，途中不短的车程中，MP3播放器帮了我很大的忙，有MP3的歌声陪伴，坐车不再那么辛苦。于是联想到MAC公司的iPOD播放器……曾在闹市区做上满街广告的iPOD，号称"10000首歌在您口袋里。"因为iPOD用的是小硬盘，容量是以GB计的，然后我又联想到，那么配备小硬盘的PDA是不是也快要登场了？最后我联想到，未来的掌上游戏机，是不是也将配上硬盘？比如说PS家族的孙女PSP2？(某编：拜托，连PSP都还没出……)(~^_^~)

■看了《MGS3》的最新、也应该是最后的预告片，非常激动，那种感觉，也是就全身快要起鸡皮疙瘩的莫名的感动，真的也只有"《MGS》系列"或是小岛秀夫才能给我们。(⊙_⊙)

■心中的至高之作《黑客帝国》将于12月7日推出十碟套装！两条评论音轨是肯定要一一欣赏的，不过《黑客》不能像《指环王》那样在DVD时加一些重新制作的片段实在是挺遗憾的。(\^o^/)

GAME出品 国内独家超豪华游戏设定资料集

战国无双珍藏套装

一书两册 另带光碟





9月下旬 隆重上市

战国无双角色设定珍藏集
◆16开112页全彩高精细印刷

猛将传攻略特集
◆32开32页全彩详细攻略资料

战国无双音乐精选集
◆游戏原声配乐精选收录

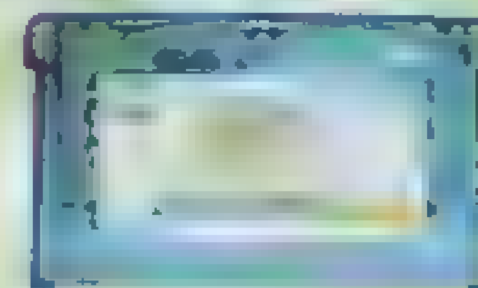
GBA充值卡

GBA充值卡是厂家根据玩家的实际需要精心推出的一款可反复烧录的充值卡带，是专为商家量身定做的。采用硬件记忆系统支持合卡的GBA充值卡128M合卡，投放市场以来，以其稳定精良的质量、极高的性价比，深受广大玩家、商家的欢迎和推崇，树立了良好的口碑。

为了满足商家及市场的需求，充值卡新近推出了采用硬件记忆系统GBA充值卡256M合卡！

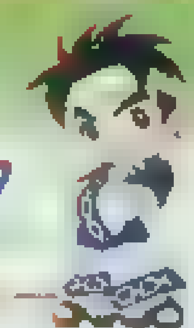
国内统一零售价


64M单卡：50元


128M合卡：105元


256M合卡：210元

玩家的惊喜，商家的无限商机，一切让品质和价格来说话！



联系人：郑生 13343713670

上海秦康商城

上海P·K数码电玩专营店

来就送车费！！！

PSII50000型		1850元
PSII55006型	标配	1550元
PSII50006型	标配	1430元
PSII50007型	标配	1400元
PSII50004型(欧版限定版) 水蓝色		1720元
PSII 50002型限色限定版（双手柄）		1750元
XBOX港版（白金限定版）		1800元
XBOX绿光限量版	标配	1680元
XBOX绿光光环版		1780元
XBOX夏日水晶版		1730元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5XXX元
NGC美版		950元
NGC日版		1100元

NGC李蛇限定版(全球限5000台)	2880元
NGC仙乐传说(套装机)	1900元
NGC阪神限定版	1600元
游戏精品	
PSⅡ光枪（特典版）原装	495元
太鼓达人	388元
鬼武者刀型摇杆	880元
GT4 Force Pro 方向盘	1599元
EYE TOY 单体装（原装）	280元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
拳王格斗摇杆	330元
刀魂摇杆	150元
铁拳摇杆	150元
NGC可移动支架	330元

NGC、PSII XBOX大量正版软件

SP全新机 800元

GBA全新机 580元





山东次世代 GAME

电话：0531-2398069 6629587 013506410809
QQ:315103906 MSN:gamecsd@163.com
E-mail gamecsd@163.com 邮编：250014
泰安加盟店：华昌电玩 电话：0538-6313625













欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn（建设中）
批发、零售 PS2、X-BOX、GBA、SP、NGC、神游机及外设
电脑游戏软件、网络游戏点卡及电脑游戏配件
卡通 DVD/VCD 提供：租机（PS2）和换卡业务
地址：银座（赛博）数码广场 1 楼西厅 3-150 号
（山东济南市历下区山大路 178 号）

由于版面有限，详细目录请到们网站查询！

网址：www.chuangguanzu.com

河南闯关族电子电玩商行

神游科技神游机、小神游GBA河南郑州总代理

汇款地址：河南省郑州市顺河路2号院1号楼（省旅游局家属院） 收款人：葛谦 邮编：450003 交行账号：601428 1062 6454803

喜讯
① 贺：神游GBA隆重上市，河南闯关族推出优惠套餐。购机请认准“闯关族”商标及上网查询生产序列号，以便保修！神游GBA＋正版卡带盘＋保护膜＋套充＋皮套＝600元 邮费20元
② 凡购神游机和神游GBA者均赠送超值大礼包！
③ 近期河南闯关族携各地连锁店举行“购物在这里，满意送给您”系列游戏周边（北通、酷豹、双子星、通成等等）优惠活动，敬请关注各地海报。

招商 河南闯关族现已取得神游GBA河南郑州唯一授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，GBA铂金版、标准版面向全省长期招商，盼望与有识之士共同发展。

招聘 因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

全机型展区

商品	价格
PS250001（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1500元
PS250007（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）	1500元
PS255006（主机＋原装白震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1500元
PSone（主机＋原装白震＋电源＋AV线）	580元
XBOX普通版（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄）	1650元
XBOX绿光版（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄＋正版盘）	1750元
GBA－SP原装不拆机	780元
神游机	598元

优惠套餐

PS2主机＋原装类比黑震＋三C认证发烧级电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用支架 仅售1900元

PS2主机＋原装类比黑震＋PS2用一般电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用支架 仅售1800元

PS中古机 主机＋双手柄＋电源＋AV线 仅售380元

特别推荐

商品	价格
PS2健身功夫毯	260元
PS、PS2用单手手柄	仅售80元
北通球王手柄（足球专用）	75元
酷豹PS2强势手柄	85元
索尼克公仔＋正版盘	100元
奥林巴斯眼镜电视	3300元
GBA－SP AV转换器	150元
GBA magic 256M	498元

精品区

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
打火机（各种图案）	25元	不锈钢CD盒	40元	真皮钱包	60元	太空情侣表	120元	座钟	70元	生化危机里支架	30元	不锈钢相本	35元	足球表	70元
项链	15元	火机＋烟盒	50元	记忆卡盒	25元	太空夜光表	70元	文具盒	35元	X－2闪光支架	50元	太X－2单烟盒	30元	茶杯（各图案）	35元
不锈钢笔记本	50元	烟缸＋火机＋烟盒	60元	GBA卡盒	25元	太空闪灯表	70元	鬼武者3木支架	30元	鬈毙公仔	35元	翻盖表	70元	圆烟灰缸	15元

郑重声明 “闯关族”及“◈”为我公司合法商标，任何人未经许可不得擅自使用，违者将受法律制裁。阁下在闯关族及各分店所购主机均有“闯关族”明显标志均保证原装正品，受法律保护。如遇质量问题或其他问题请拨打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系。

本店拥有专业技术人员负责维修各种游戏主机，并低价培训维修技师！

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室
电话：0371－6052708 13803898563
闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族
电话：0371－3924564 7287308
闯关族业务洽谈地址：郑州市二七区正兴街邮局马路对面闯关族
电话：0371－6967363 6998369

另有各地连锁店未尽，请上网查询！

闯关族出售最好产品，提供最优质服务！

特别推荐：

各类动画DVD、人偶、手办有售，欢迎邮购

苏州新世纪

新海模玩

质量第一 服务一流

PS2全套

X－BOX绿色限定版

PS+原装液晶　PS2全套　X-BOX限定版　GBA SP全新　GBA小神游 行货

太仓店
地址：上海西路46-7号
电话、传真：0512-53102807

昆山店
地址：果老弄59号
电话：0512-57531519

网址：http://www.acebytes.com/game
电子邮件：xhgame@acebytes.com
QQ:67734358

招聘启示：招聘店员若干名，凡18-25岁并对动漫、游戏感兴趣者均可，详情请电询！

www.chinatvgame.com / cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾　凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘；加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号

模型中心热线电话：010－64035810　游戏中心热线电话：010－64031691

邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

公交线路
- 乘 103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、(?)到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘 104、108 路至大佛寺站下车　• 乘 2 路至宽街下车
- 乘 112、60 路至亮果厂站下车

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

微软 X－BOX、日版＋直读（热卖中）

原装主机

机型	价格
原装 PS2 代理版(主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源 22V＋AV 线)	1988 元／邮资 50 元
原装 PS2 50006 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1480 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源＋40G 硬盘和网卡)	2650 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型 象牙白(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1850 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型 樱花粉(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1850 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1560 元／邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1790 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型限定版(主机＋原装电磁振动手柄＋网卡＋正版游戏)完美套	1680 元／邮资 50 元
原装 PS2 50007 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1450 元／邮资 50 元
原装 PS2 39001 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1650 元／邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1690 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型（黑色透明)(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1880 元／邮资 50 元
原装 PS2 30001 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1390 元／邮资 50 元
世嘉原装 DC－美版(原装手柄、振动器、AV 线、110V－240V 电源、56K 调制解调器、保修半年)	580 元／邮资 40 元

以上主机均有第一次开机画面、原厂封条

机型	价格
微软 X－BOX 主机＋直读	1590 元／邮资 50 元
微软 X－BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780 元／邮资 50 元
微软 X－BOX 光环限定版＋两张原版游戏	1790 元／邮资 50 元
微软 X－BOX 珍珠白透明限定版	1695 元／邮资 50 元
索尼 PS one(原装振动手柄＋AV 线＋电源)	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源)	980 元／邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源)	1590 元／邮资 30 元

铁骑 2　1790 元

GBA 价格 530 元（日本原装颜色不限）　GBA SP 779 元　配原装 600mah 电池　EZ GBA 烧录卡 128－512M 330－890 元　诺基亚 N-GAGE 2080 元

以上攻略书均为全彩色正版不少于 100 页，邮费 1 本 4 元，2 本 6 元，3 本以上 10 元

南京新世界电子公司

NEW WORLD

公司宗旨：天道酬勤　厚德载物

小神游，我的随身玩伴！　拥有北通，游戏更轻松！

本公司为：
- 任天堂神游机江苏、安徽地区指定总代理
- 深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理
- 广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
- 广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

新世界游戏　游戏新世界

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来。南京新世界随时欢迎阁下光临。

主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条！）

主机	价格
PSII30001/39001型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1250元
PSII50001/50007型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1450元
PSII55006（白机限定版＋原振手柄＋AV线＋支架）	1550元
NGC美/日版（主机＋原装手柄＋美日版通用）	1050元
XBOX港/台版（主机＋原装手柄＋AV线＋电源）	1580元
PSII50001原配上网卡＋原装驱动盘＋手柄	1680元
小神游GBA（送原版卡一盒）	590元
任天堂神游机（送五款游戏）	598元
GBA－SP掌机翻新/全新	750/800元
PSII上网卡＋驱动盘	250元
PSII摄像头＋2款游戏	230元
PSII、NGC、XBOX、(AV、PC、TV)通用液晶电视	1880元

邮费另加 PSII、XBOX、NGC主机 30元／台　其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目："小神游GBA机" "任天堂神游机" "PSone" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX" 及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

门店	地址	电话	联系人
南京新世界中央门店	南京建宁路13号－12	电话（传真）025－85511069	卫先生
南京新世界新街口店	南京中山东路71号	电话：025－84704938	潘小姐
南京新世界鼓楼商店	南京中央路41号－3	电话（传真）025－83210718	卫小姐
南京新世界电玩超市	南京建宁路11号大院内	电话（传真）025－85514909	卞小姐
南京新世界维修中心	南京中央路41号－4	电话：025－83243353	陶先生

南京新世界经营总部

地址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东

电话：025－85549329　85549539

电话／传真：025－85549329转107（招商、批发、加盟、邮购请与总部联系）

邮购部：邮购地址：南京建宁路13号－12　邮购电话：025－85511069　收款人：卫东　邮编：210037

销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025－85501289　联系人：卢先生

信息发布

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA热卖中，市场上GBA掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，保修一年，送原版GBA卡一盒。

凡在本公司购买神游机，送神游加油套装（把免费加油套装带回家）；另凡以前在本公司购买神游机的，请来领取神游加油套装。数量有限，送完为止！

批发热线：025－85549539　批发地址：南京新世界经营总部　零售地点：南京新世界（新街口、鼓楼、中央门各专卖店）